Tot.69

三大劲作最速攻略：生化危机0★银河战士 融合★龙战士V

游戏机实用技术

24 2002年12月B
TV GAME半月刊

本期特稿

幻梦幽水录

108个英雄的宏伟史诗

2002年最终期

本期推荐

王国之心最终混合版

前线狙击·特快专递

研究中心·攻略透解

20款游戏在此大集合

世界传说 换装迷宫2

横行霸道 罪恶之城

塞尔达传说 风之杖

指环王 双塔

SHINOBI 忍

biohazard 4

本期焦点

生化危机4震撼公布

ISSN 1008-0600
24
9 771008 060000 6

本期赠送《龙战士V》精美海报

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

真正のPLUG&PLAY
100%免引导
PS2&X-BOX NEW
完美解决方案!

M2 PS2版 X箱版
芯片＋人工
惊喜特别价!!!
PS2:250元 XB:150元
PS2全系列均可改

欢迎光临
いらっしゃいませ!!
WELCOME
BAA© VER.Shanghai

宏龙 GAME

阿龙的店

专业游戏贩售店

宏龙购机者均赠送价值50元的礼品或游戏光盘!!!

专业维修

SALE

上海市卢湾区
斜土路723号
宏龙GAME
卢湾店
来看看噢!

新业务拓展 EZ销售商
年中无休・营业时间: AM10:00～PM:21:00

2002经典
洋&禅 新价格

PLAYSTATION2 ¥.1800

决赞大热卖中!!

松下Q（GAME CUBE兼容机）	¥.2750
BEATMANIA Ⅱ DX键盘机	¥.650
罗技GT方向盘	¥.880
南梦宫原装光枪	¥.290

本店所售主机及部分配件七天包换、三月包修
收售各款主机、Z版光盘,提供光盘修复业务
销售超大量DVD动画片 D9、D5格式片源俱全
NGC各种游戏俱全，欢迎来电来信垂询
部分PS2超低价供应：1950元（全配，有开机画面，已改好IC芯片）

PS2限定版海洋蓝&透明黑
¥：2230RMB

GAMECUBE ¥.1430

PS2彩色透明手柄
¥.200

¥.900（改好）
GBA荧光版・改闪亮登场!
现场加装GBA屏幕发光板,
亮度超高,被窝精品!（夜间可做照明用）

GAMEBOY ADVANCE ¥.538 cool
新到超酷金银两色

史上最强のGBA卡带烧录器
128M:¥500
256M:¥900 宏龙惊喜价

北
浙江南路
本店
淮海路
人民路

大量批发零售
总店Tel:021-63872721
分店Tel:021-63023315
地址：上海市黄浦区浙江南路151号
店长：鲍晓龙
邮编：200002

XBOX ¥.1820

ES® 外星科技

福州外星电脑科技有限公司

福州外星电脑科技有限公司，是主要开发、生产、销售游戏类、益智类产品的专业正版软件公司。公司创立于1993年，公司总部设在福建省福州市，有福州、成都、西安三个开发公司，广州生产基地，并在上海、广州、福州设有销售分公司。是国内历史最悠久、规模最大的专业游戏软件公司之一。与台湾、香港、日本的众多游戏软、硬件厂家有着良好的业务关系和合作伙伴关系，有着良好的业界品牌和信誉，在游戏玩家中有着较高的知名度和优秀的专业口碑。曾造就过中国游戏界最早的一大批专业品牌代理游戏软件商。现在主导产品是8位智力文字卡、GB卡、GBA卡、GB机、早教机、电子积木等，兼营学习机、游戏机、复读机等产品。

现诚征各地销售代理商、经销商，携手共创民族正版游戏软件美好明天！！！

公司的五大营销政策

★经营正版软件：我们的软件完全拥有自主知识版权，有着国家版权局的版权证，并能提供完备的产品质检报告等，能提供进入商场、超市的协助，如：商标注册证、营业执照、税务登记证、开具增值税发票等。

★完全代理制：实行严格的区域完全代理制。

★积极的品牌运作：我们在专业刊物上常年宣传公司、产品；我们有一批训练有素、经验丰富的业务经理规范化地运作管理、指导服务于市场。

★零风险保障：我们的游戏软件在业内独家一贯坚持实行终生保价政策，严格的价格保护政策，最大程度的减小代理商、零售商的风险，保障代理商的正常经营利润。

★良好的售后政策：实行缺件收费政策，有质量问题的卡带一律包换。

福州外星电脑科技有限公司
地址：福建省福州市五四北路国泰大厦六层B区
招商热线：0591-7616807（郑先生） 传真：0591-7564788 邮购、售后热线：0591-7615907 邮编：350003

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

contents

目录

Tot.69

Tot.69 2002-12-16

2 焦点

2 CAPCOM 第四开发部年末总爆发

6 游戏情报站 SOUL

11 至爱排行榜 多边形

12 黄金眼 GOUKI

15 特别企划

15 游戏中宠物的伙伴

19 前线狙击 GOUKI

19 钟楼 3

20 .hack// 侵食污染 Vol.3

22 维纳斯与布雷斯

24 塞尔达传说 风之杖

26 GBA 四大新作

28 铁甲飞龙 ORTA

29 特稿

29 幻梦幽水录

32 直击北濑佳范——一个看着“《FF》系列”如何成长起来的男人

34 特快专递 SOUL

34 忍

36 横行霸道 罪恶之城

39 指环王 双塔

42 魂斗罗 执念

43 游戏立方 多边形

46 攻略透解 纱迦

46 银河战士 融合

51 龙战士 V

56 生化危机 0

58 研究中心 纱迦

58 《世界传说 换装迷宫 2》心得篇

61 《我的暑假 2》富海冒险完美指南

64 《鬼武者 2》一闪模式初心者攻略

66 《雷盖亚传说》要点研究

68 《死或生 2 HARD · CORE》隐藏要素全公开

69 火热秘技

70 游戏动漫园 D · S

72 星之心画廊 紫枫

74 读编往来 纱迦

78 自由谈 GOUKI

81 互动信箱 D · S

82 本期推荐

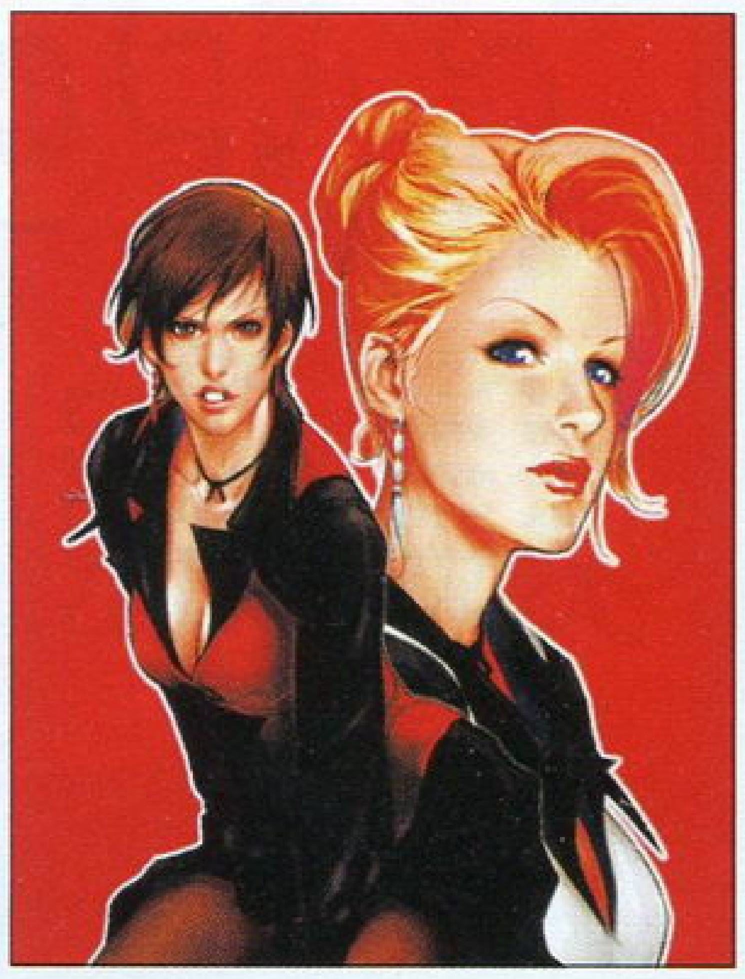
82 王国之心最终混合版

84 信息瞭望台

封面 《格斗之王》薇丝 & 麦卓

封底 下期预告

每月两份，精彩加倍！



索引

GAME INDEX

GBA

召唤之夜 铸剑物语 26

真女神转生 26

太空战斗机 26

宇宙大作战 26

指环王 双塔 39

魂斗罗 执念 42

银河战士 融合 46

世界传说 换装迷宫 2 58

金太郎的复仇 69

逆转裁判 14

NGC

生化危机 0 56

生化危机 4 2

杀手 7 2

红魔乔伊 2

P.N.03 2

凤凰涅磐 2

塞尔达传说 风之杖 24

PS

雷盖亚传说 66

机动武斗传 G 高达 THE BATTLE 69

新机动战记高达 W THE BATTLE 69

PS2

钟楼 3 19

维纳斯与布雷斯 22

.hack// 侵食污染 Vol.3 20

忍 34

横行霸道 罪恶之城 36、69

我的暑假 61

鬼武者 2 64

王国之心最终混合版 82

死或生 2 HARD · CORE 68

幻想水浒传 29

真魂斗罗 69

密涅瓦计划 69

降魔默示录 69

沉默的狙击手 3 69

时空分裂者 69

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

本 刊 如 有 印 装 质 量 问 题 ， 请 将 原 杂 志 寄 回 编 辑 部 ， 由 本 部 负 责 调 换 。

总顾问：李子奇
社长／总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
责任编辑：郑翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宜明

编委：翟雷 曾勇 刘志凌 钱维量 韦波 吴淦 任多佳 陈汝康 王超 康磊 许满俊 冯蔚骁

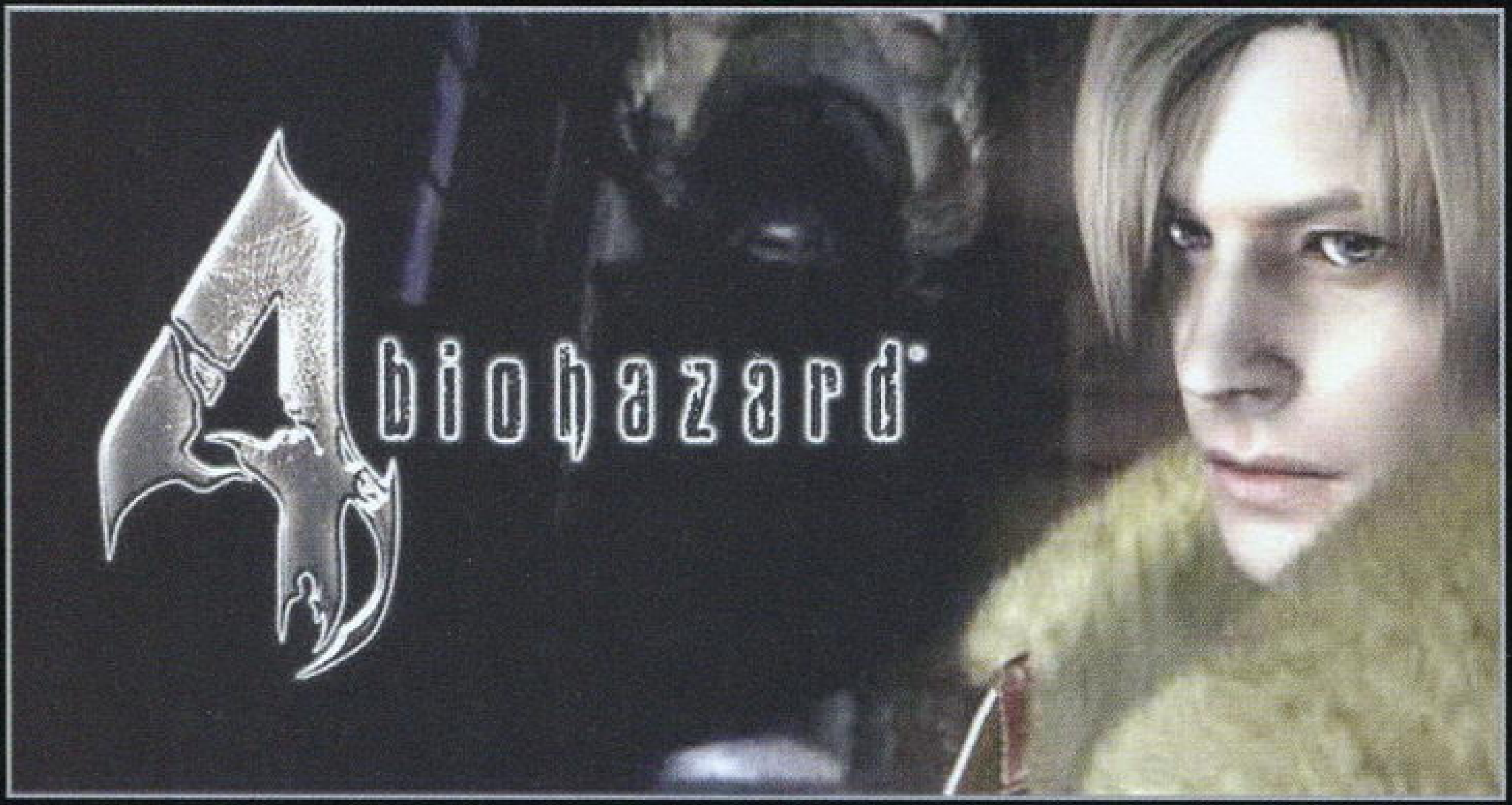
主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

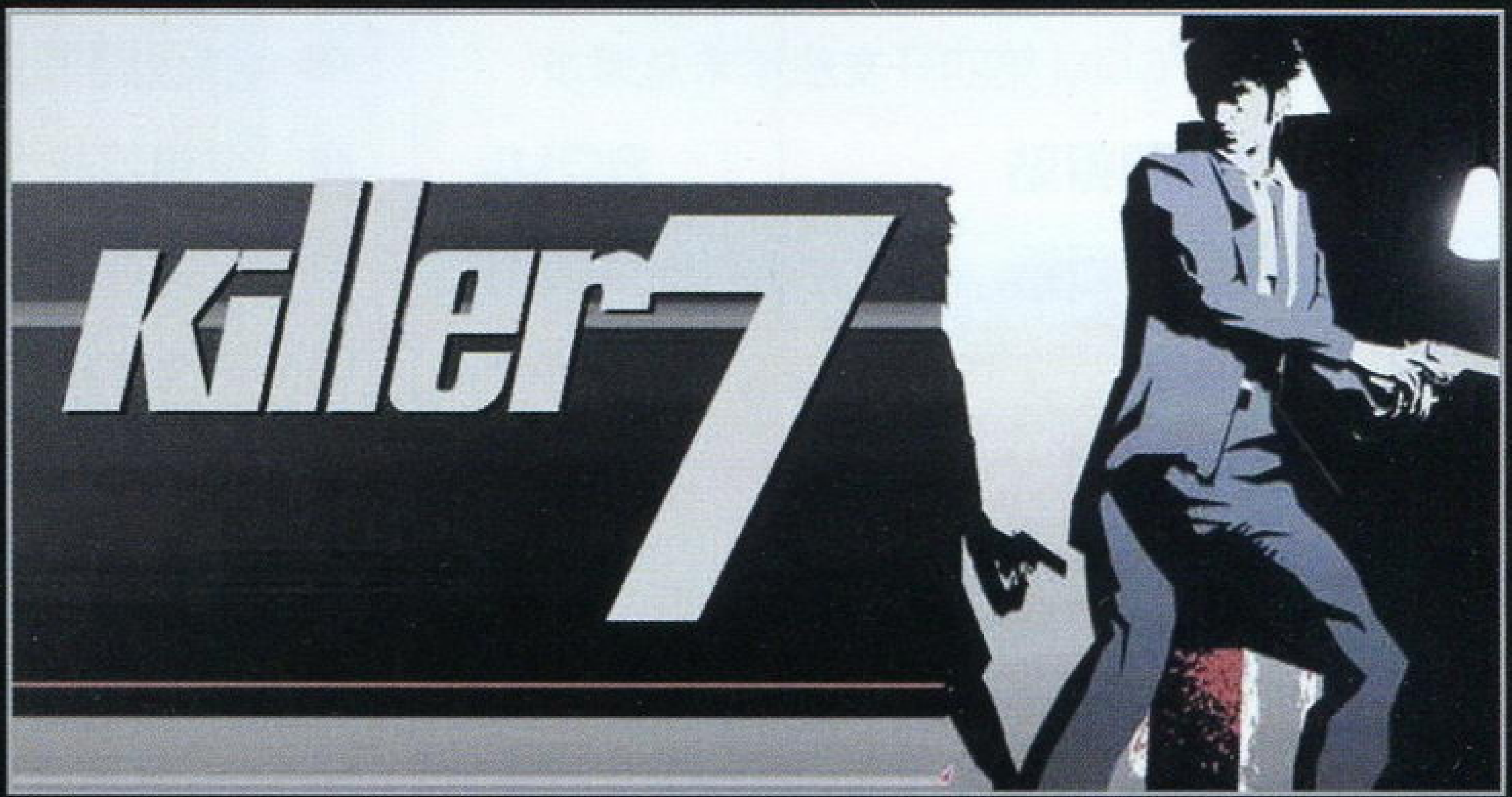
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广告总监：刘方
联系电话：010-84036022 84036023
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2002 年 12 月 16 日
定价：人民币 8.80 元

文：GOUKI& 邪魔天使

CAPCOM第四开发部年末总爆发！《生化危机4》千呼万唤始出来！





“为了游戏业界健康地成长，为了NGC”——这就是我们认为最关键的地方。本来应该是创造游戏，但现在的业界的外界刺激已逐渐淡薄，你们感到危机感了吗？而这种刺激正在逐渐消失，这正是由我们这些制作人一手造成的。既然这样，我们要有自信，创作出让明眼人一眼就看出是款优秀游戏的好作品，这也是我们的责任。现在的游戏市场已经逐渐偏向于角色的外貌和游戏系列化，这是无趣的，让人厌烦的。所以我们CAPCOM第四开发部同时发表5款作品。这里介绍的游戏，都是一些极具个性的制作人努力创作的精品之作，敬请各位玩家期待。

以上的发言来自11月14日CAPCOM第四开发部独自举行的游戏发表会上，第四开发部部长三上真司的开幕演讲。也许这段发言有那么点危言耸听，也有那么点蛊惑人心，但是，一如第四开发部所开发的游戏的那种一贯的硬派、利落的风格，在三上真司的发言结束之后，第四开发部的大牌制作人们齐齐登场，货真价实地摆出了5款对应NGC的作品，其中更有4款是完全原创的。无论是言还是行，第四开发部都称得上是真正的巨人。

三上真司的发言自始至终都在强调着“原创”二字。在如今游戏系列化大潮日渐高涨的情况下，三上真司所率领的第四开发部却反其道而行之，这两年推出了《铁骑》、《逆转裁判》、《鬼泣》等等非常优秀的原创作品（值得注意的是，这3款原创作品的对应平台各不相同，也说明了第四开发部对待主机的态度是一视同仁，为最适合的游戏平台开发最适合的游戏），取得了令人惊讶的销量与口碑。但是对于NGC，在11月14日之前，第四开发部的贡献似乎只限于“《生化危机》系列”而已。而如今，我们除了惊异于第四开发部那非凡的开发实力之外，剩下能够做的，要么就是羡慕那些NGC玩家，要么就是赶快成为NGC玩家接受其他人的羡慕。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

现在就让我们来看看这5款
风格各异、素质一流的作品吧。

biohazard

《生化危机4》 biohazard4

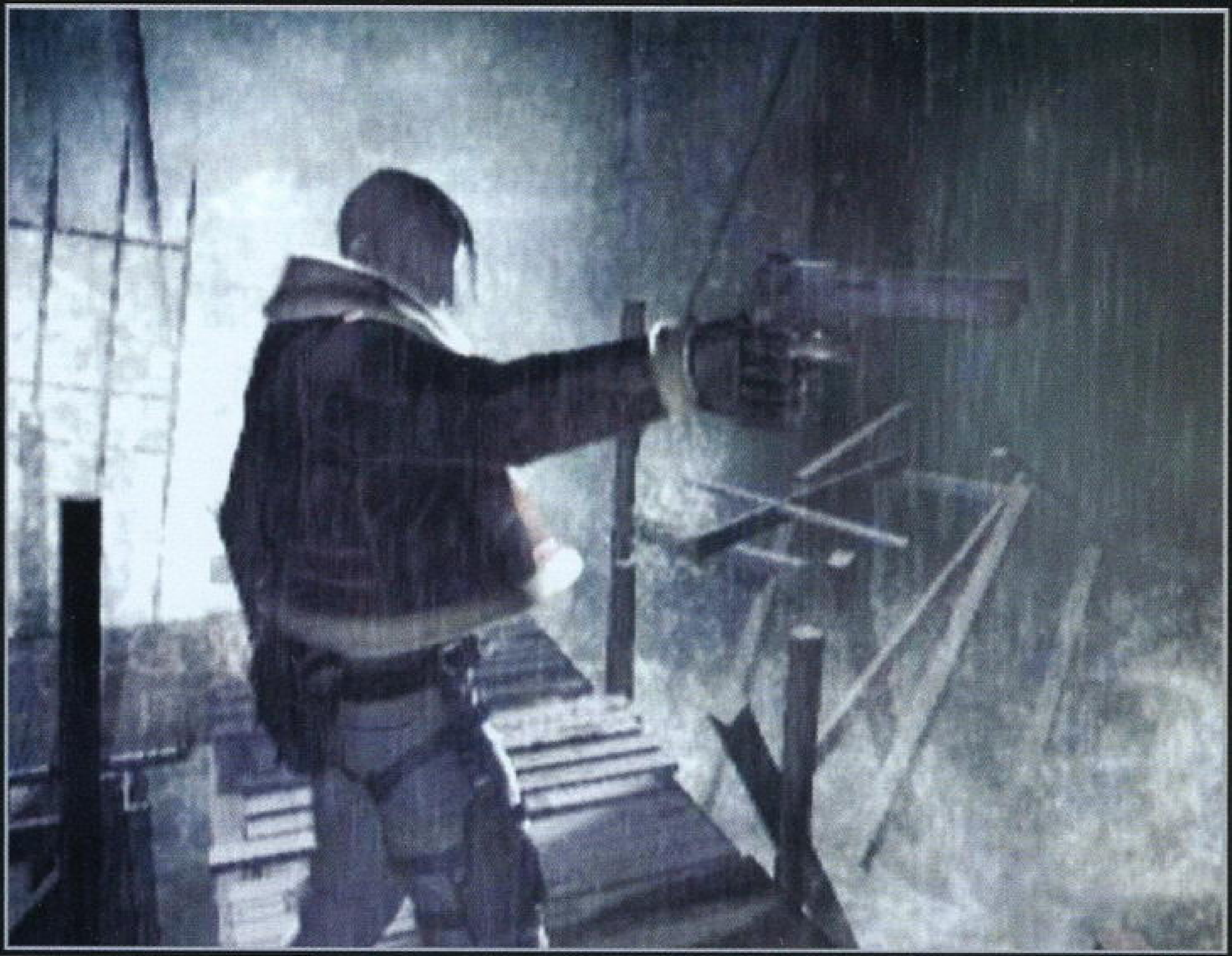
200X年发售预定
导演：柴田洋（代表作：《生化危机3 最终脱逃》）
制作人：小林裕幸（代表作：《恐龙危机2》、《鬼泣》）

全世界玩家翘首以盼的《生化危机4》终于掀开了它神秘的面纱，这次的舞台是始祖病毒的发源地安布雷拉公司，而袭击里昂·S·肯尼迪的到底是……这次的主题是"'挣扎'，为了在极限状态中生存下去"。（导演柴田洋语）

《生化危机4》是发表会上第一个公开的作品，以这款作品的受期待程度，也理应享受这样的待遇。

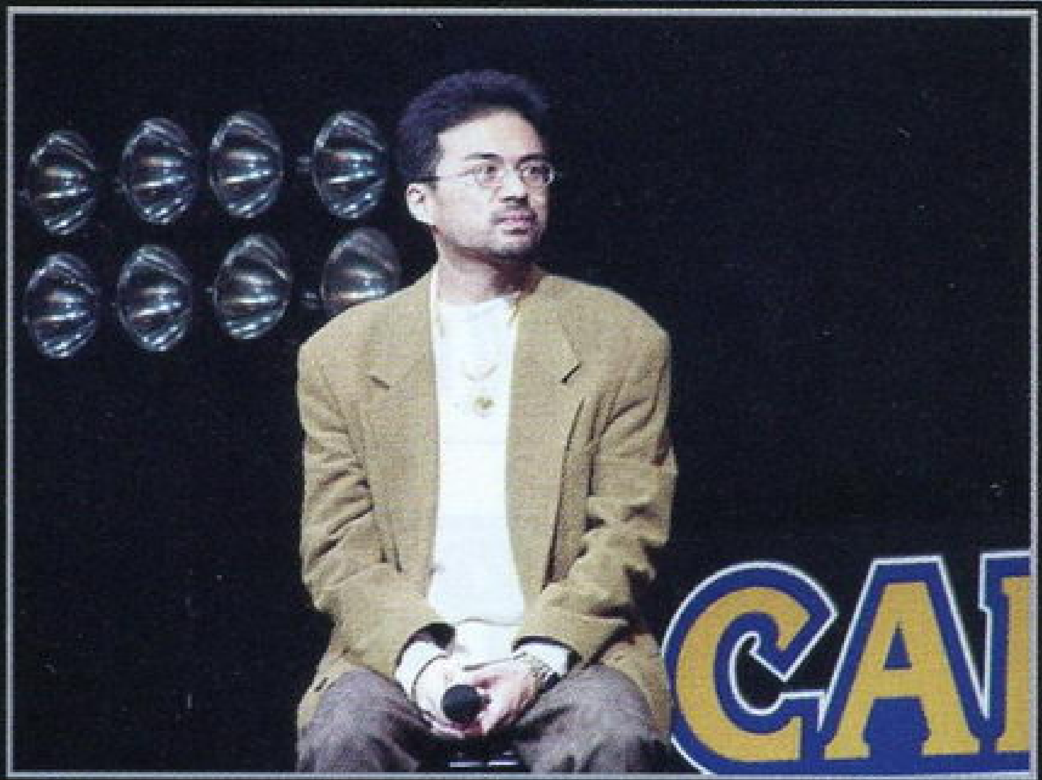
事实上在此次发表会的前一个星期，CAPCOM就在日本的主要游戏媒体上搞了一个"猜猜谁会成为《生化危机4》主角"的活动，将所有曾在《生化危机》系列游戏中登场的主角一一列出来，供玩家猜测。由于有关《生化危机4》的剧情的传闻"游戏将从安布雷拉总部展开！"由来已久，因此，许多玩家都把注意力集中到了克里斯与克莱尔这对兄妹那里，原因很简单，就是因为《维罗尼卡》那个令人意犹未尽的ENDING。现在看来，这只不过是玩家们一厢情愿的想法罢了——随着前警官里昂·S·肯尼迪的出场，从《生化危机》到《维罗尼卡》，每一位主角的出场次数都已达到了2次，可谓皆大欢喜。

无论是游戏的标题还是里昂的造型都有了非常大的改变，有传闻指出《生化危机4》将会是一个类似于《维罗尼卡》那样的全3D背景的作品，虽然这一传闻还未得到证实，但是就发表会现场所公布的影像来看，画面的素质绝对不会低于《生化危机》或者是《生化危机0》——而有了这样的保证，那么游戏的画面构成方式也就成为次要的了。全3D背景的作品在表现画面的纵深感以及与玩家之间的互动感方面有独到之处，再结合CAPCOM运用得越来越纯熟的动画背景技术，画面的表现力相信能够更上一层楼。



▲狂风暴雨中，里昂单手持枪迎击敌人。看背景的惊涛骇浪，这是否预示着本作的风格将会有较大的转变呢？

继"t病毒"与"G病毒"之后，"始祖病毒"将成为《生化危机》的又一个关键词。在《维罗尼卡》中，"始祖病毒"这个词就已经出现，看起来这种病毒才是安布雷拉最理想的病毒，否则也不会被总部亲自研发。在影像中，着重强调了"侵食"、"污染"等字眼，而且也出现了里昂非常痛苦的神态——难道这一次的主角终于染上了那可怕的病毒吗？这不由地让人回想起当初PS2版《生化危机4》的企划阶段，就曾经设计了一名"非人类"或者说是"超人类"的主角。虽然这名主角最后摇身一变成了银发红衣大剑双枪的帅哥但丁，但既然有这样的先例，我们也完全有理由相信CAPCOM会做出这样的设定——更重要的是，在GBC版的《生化危机外传》中，讲述的就是里昂加入了反安布雷拉组织，随后被病毒感染的故事。毫无疑问，这样一来，《生化危机4》的故事将更加值得我们期待。



▲这位就是本作的导演，柴田洋。

既然里昂成为了主角，艾达的再次登场就几乎是肯定的了。《生化危机2》作为全系列最成功的一作，它的影响力绝对是最大的。女主角克莱尔的故事发展将与她的哥哥克里斯息息相关，而里昂最牵挂的人就是艾达了。艾达作为安布雷拉敌对公司的间谍，她的出场就意味着将会引出另一条重要的故事线——即阿尔伯特·威斯克与传说中的斯宾塞先生。当然，我们也有足够的理由去驳斥那些认为《生化危机4》就是整个故事大结局的言论，除非《生化危机4》有4名主角——克里斯、克莱尔、吉尔与里昂。否则，无论漏掉谁都会引起FANS们的极大不满。然而《生化危机4》可能会有这么强大的角色出场阵容吗？很显然，不会。

▲里昂在本作中的新造型，这身打扮有点像《饿狼传说 狼之标记》里特瑞。看他的眼神，的确显得老练了许多啊。

在很大程度上，第四开发部就是因为这句话——"为了游戏业界健康地成长，为了NGC"而在《生化危机0》还未推出之前就公布《生化危机4》。就在11月15日，也就是发表会的第二天，任天堂就宣布了NGC版《塞尔达传说 风之杖》的游戏预订超豪华特典的详情，开始为《塞尔达传说 风之杖》这款任天堂2002年度最重要的作品进行声势浩大的宣传造势活动（后文有详细报道）。再加上前一天《生化危机4》及其一系列NGC向作品的公布，NGC的人气提升之迅速可想而知。

《生化危机4》的游戏预定发售日是"200X年"，这一决定显然与游戏的完成度并无太大关系。作为"《生化危机》系列"在NGC上的第一个100%意义上的"完全新作"，它的成功与否关系到该系列日后的发展，因此，游戏必将经过反复的调整与磨合，再配合一个恰当的游戏推出档期，不容有失。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《红魔乔伊》(暂名)　VIEWTIFUL JOE

2003 年春发售预定

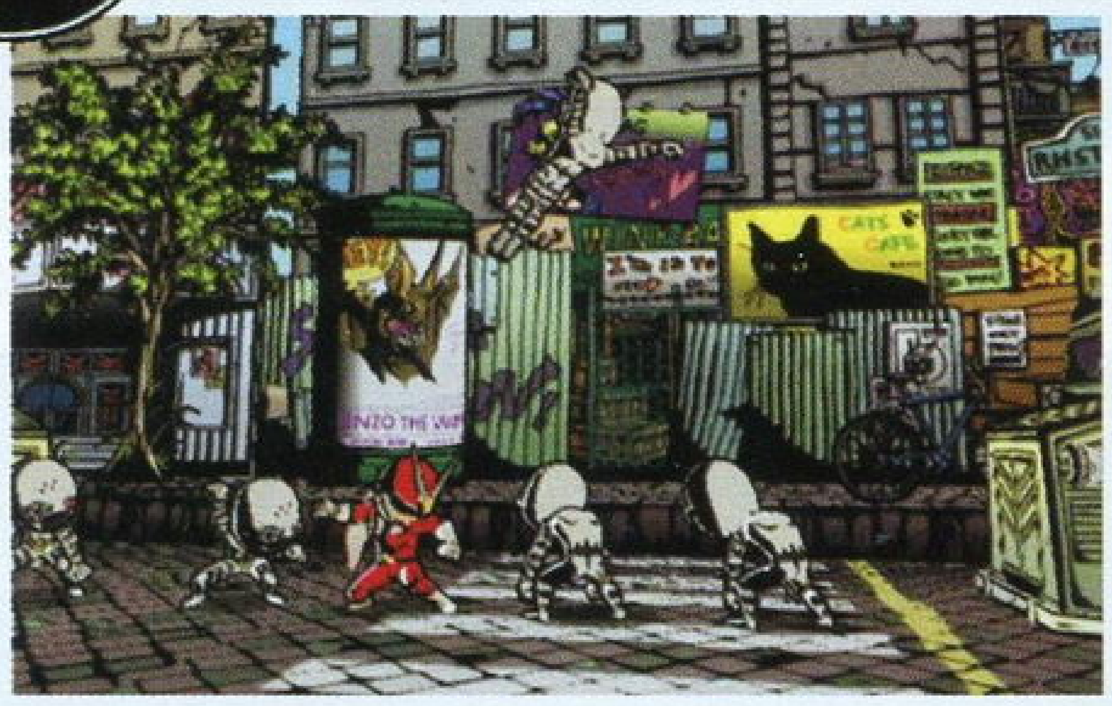
导演：神谷英树（代表作：《生化危机 2》、《鬼泣》）

制作人：稻叶敦志（代表作：《逆转裁判》、《铁骑》）

好久不见了，我是神谷英树，这段时间里我正在秘密制作一款新类型的游戏，现在就向大家介绍一下。这款《红魔乔伊》是一款非常强的游戏，讲述的是一位漂亮的超级英雄的故事。类型是横向动作游戏。

我认为一个英雄只是强大是不够的，战斗时漂亮、华丽，这才称得上英雄的称号。这款《红魔乔伊》战斗时相当华丽……不，应该说战斗时自然地就体现出美的感觉。这款游戏就是要让各位玩家充分体会当一个英雄的快感和乐趣。比如用“SLOW”时，主角重重地将拳头挥出去，被打中的敌人就会惨叫着飞向版边；而用“ZOOM IN”攻击敌人的话，一个普通的直拳也会打出超迫力爆炸效果的终结技。怎么样？是不是觉得有些傻……啊，不，是很棒的英雄吧。

想成为这种英雄的人请期待这款游戏吧！（导演神谷英树语）



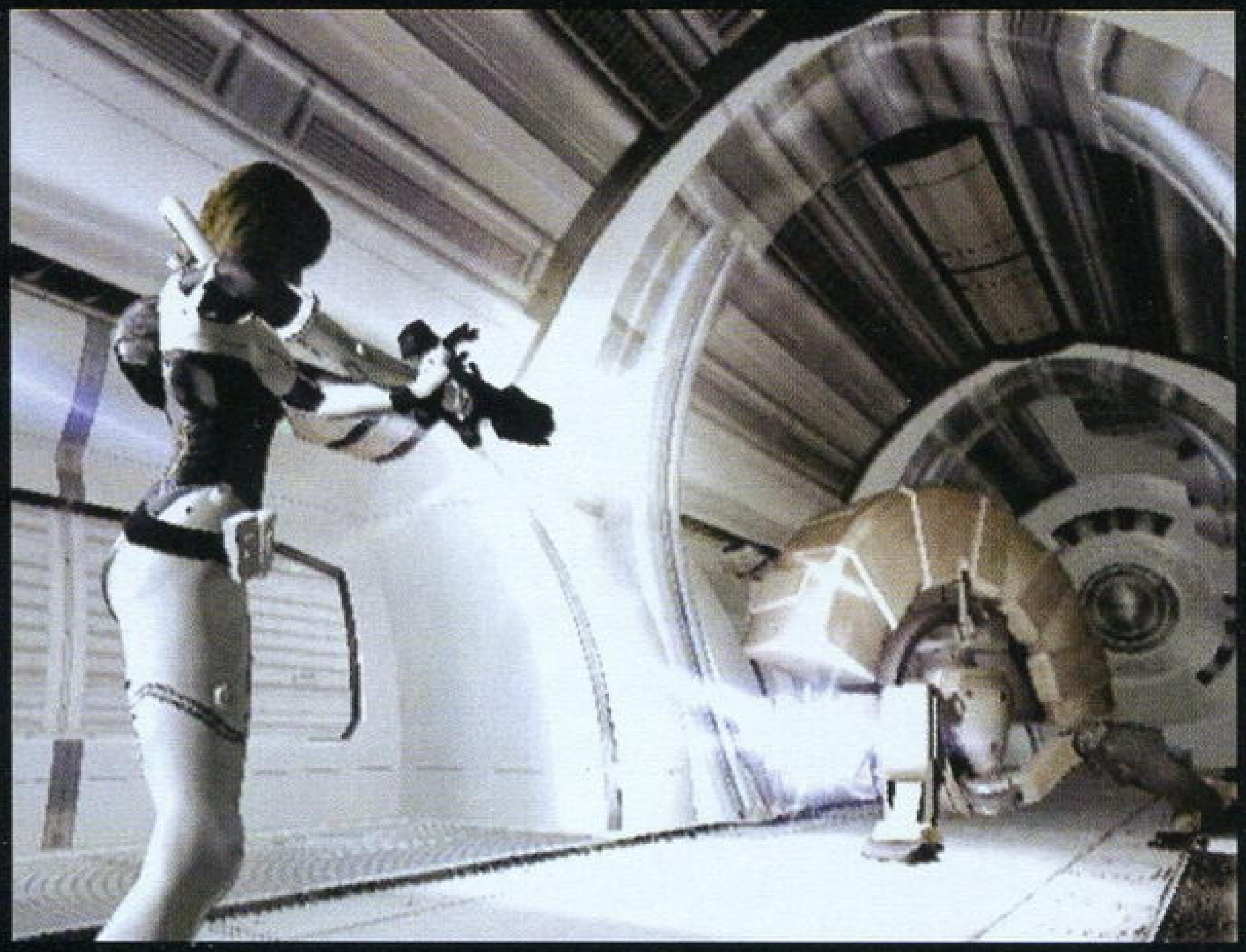
还记得前几期本刊曾经提到过的“神谷英树的秘密新作《恶魔计划》(Project Devil)”吗？就是这个了。

神谷英树因为成功导演了大受好评的《鬼泣》而被称之为“鬼才”，从这款游戏来看，他的确无愧于这个称号。从发表会公开的影像来看，画面的表现力可以用“奇妙”来形容，主角乔伊是一位类似于日本特摄片《咸蛋超人》那样的“平民英雄”，当出现危机的时候就会摇身一变成为正义的化身，打击恶势力——但从游戏的整体风格来看，让人感觉这个乔伊更有可能是那种“吃个话梅变超人”的恶搞型角色。游戏运用了卡通渲染技术，游戏中出现的场景、人物的造型也都非常卡通化，特别是敌人造型，显得既凶神恶煞又有点傻傻的可爱，再加上主角乔伊那夸张的“超级英雄”的造型与POSE，很容易让人联想到超人、蜘蛛侠等著名的美国漫画英雄的故事。

▲游戏的画面给人的感觉很奇妙，仿佛是在看动画一样。

正如前面神谷英树所介绍的那样，“战斗时漂亮、华丽，这才称得上英雄的称号。”有《鬼泣》那种充满了酷劲儿的“暴力美学”作品，那么也会有像本作这样的“喧哗流”充满了动感与色彩的作品。虽然所有角色都是Q版的3头身，但这一点也不妨碍乔伊做出灵活丰富的动作。游戏的名称中“VIEWTIFUL”的日文片假名发音与“BEAUTFUAL”是完全一样的，这也暗示着本作想要突出表现的是战斗时华丽刺激的场面，目标就是“不求最酷，但求最炫！”

▲本作的导演神谷英树，他的这身打扮也够炫的了。



▲游戏以近未来的殖民行星为舞台，感觉更像是未来版的《恐龙危机》。

《P.N.03》(暂名)　P.N.03

2003 年春发售预定

导演：三上真司

制作人：小林裕幸

这款游戏是一款以手持激光枪的女性士兵为主角的动作游戏，战场是在电脑兵器系统“CAMS”暴走的行星殖民地。

接受委托的这位女性士兵叫凡妮莎·Z·斯耐德（VANESSA Z.SCHNEIDER），她的家人被CAMS杀害了。面临各种类型的变形机械兵器，抓住空隙用激光枪进行射击，大家可以体会到战场的那种紧张感以及打破敌人的那种爽快感。（导演三上真司语）

本作的全称为“PRODUCT NUMBER 03”，直译过来就是“第三号作品”。

按照三上真司的发言来理解本作，就是“纯粹的动作游戏”的意思。让玩家通过按键来得到非常纯粹的动作游戏的乐趣。而对于这样一款作品，静止的画面往往无法说明问题，只有当你看到了游戏的影像或者实际体验到了，才会理解制作人想要让玩家在游戏中体验的东东。从发表会公开的影像来看，游戏可以称得上是《恐龙危机 2》与《脱狱潜龙》的结合体，既有《恐龙危机 2》那样超强的动作要素，又有《脱狱潜龙》那样的利用障碍物躲避敌人的攻击的要素——之所以将《恐龙危机 2》而不是《鬼泣》拿出来比是有原因的：第一，《恐龙危机 2》与本作同样都是持枪的动作游戏，甚至连女主角的造型都与蕾吉娜有些相似；第二，本作的制作人小林裕幸的首个代表作品就是《恐龙危机 2》，相信本作的风格将与《恐龙危机 2》类似，总之，喜欢火爆的A·AVG的玩家就不要错过这款作品了！

▲居然有如此广阔的场景，不知道游戏的自由度如何呢？

▲三上真司与小林裕幸一起出场为本作进行讲解。三上真司近几年一直在致力于发掘有潜力的制作人，小林裕幸就是被三上真司从普通的程序员提升为制作人的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

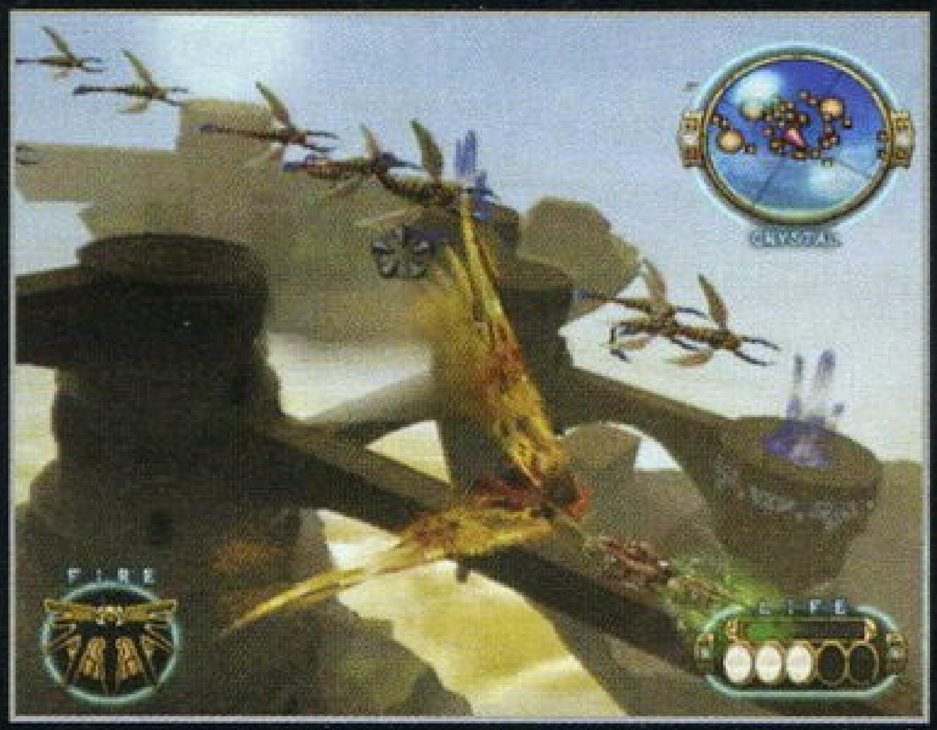
《凤凰涅槃》 DEAD PHOENIX

2003 年发售预定
导演：加藤弘喜（代表作：《维罗尼卡》）
制作人：稻叶敦志

这款游戏的主题是“风”，我想表现的是那种像鸟一样在风中飞行，自由地在充满平衡感的舞台飞翔的感觉。游戏舞台是穿越时空出现在现代的古代空中城市群，主人公是翼人一族的最强战士凤凰，敌人以古代生物或魔物为主，也就是说世界观是一个幻想世界。这种风格真的不像擅长紧密真实视角的第四开发部呀。我想在一个广阔的空间自由地飞行，所以就舍弃了精密和真实而创造了一个宽广的能让大家愉快飞行的世界，在这广大的世界一决胜负吧！我们每一天都在进化，敬请期待。（导演加藤弘喜语）

▲加藤弘喜身披红衣登场，很有一点“火凤凰”的味道。

很像《铁甲飞龙》！——这就是看完了发表会的影像之后自己的第一观感。连游戏的导演加藤弘喜都自言本作的风格与第四开发部的其他作品并不一致，的确，印象中第四开发部还没有开发过像这样的射击游戏。游戏的主角就是“翼人”，这不由地让人想到1986年FC版的《双翼人》（《アレスの翼》），同样也是CAPCOM出品的射击游戏，只是那个时候恐怕还没有第四开发部吧？——如果要评选相隔时间最长的续作游戏，不知道这款《凤凰涅槃》能否上榜呢？



▲FC版《双翼人》的音乐CD海报，当年怎么就没看出来是一男一女呢？

《杀手 7》 KILLER 7

2003 年发售预定
导演：须田刚一（代表作：《花 太阳 雨》）
制作人：三上真司

以一个坐在轮椅上的老人为主角的犯罪游戏。拥有7种人格，被人称为“弑神”的多重人格暗杀杀手哈曼·史密斯 VS. 有颠覆国家能力，被称为“持有神之手”的男人库恩·兰。游戏类型是动作冒险。

合众国里蔓延着库恩·兰麾下的暴徒集团，接到暗杀任务的哈曼使用各种人格追击库恩·兰，而在他前面等着他的是……（导演须田刚一语）

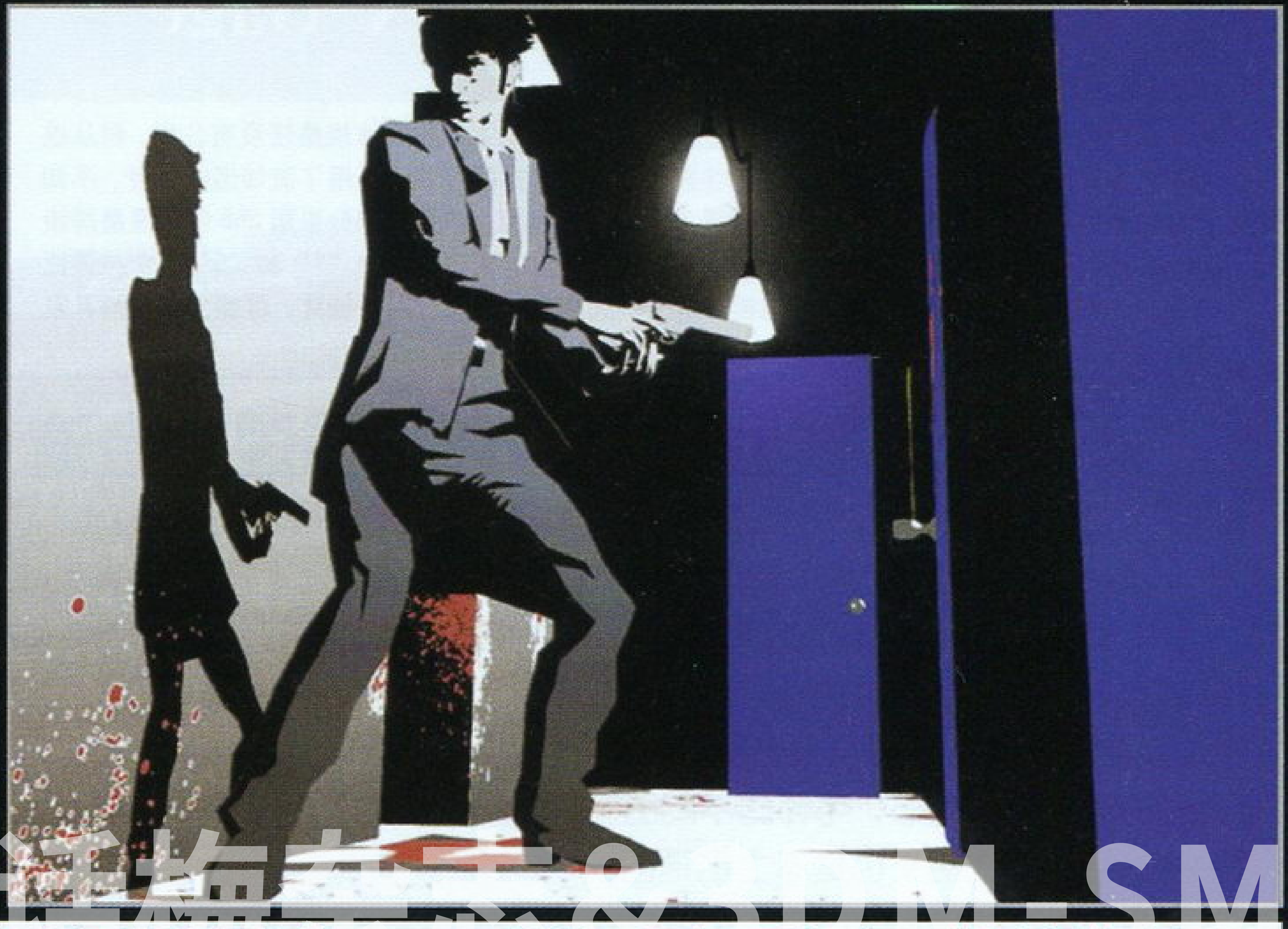
必须提一下此作的导演须田刚一。他本身并不是CAPCOM第四开发部的成员，而是一家名叫GRASSSHOPPER MANUFACTURE的公司的CEO。去年PS2上颇受好评的AVG《花 太阳 雨》就是出自这家公司之手。作为一个擅长叙述故事的游戏制作人，须田刚一还制作了《探侦神宫寺三郎 INNOCENT BLACK》，不知道当恐怖冒险与悬疑侦探碰撞在一起会产生怎样的火花呢？

▲游戏的导演须田刚一。

主角哈曼·史密斯绝对算得上是游戏史上最有特色的主人公之一，他居然拥有7重人格！而他的死对头库恩·兰看起来更COOL——居然有让普通老百姓瞬间成为一个凶残的暴徒的能力！这样的设定让我们立刻想到一个词：危机四伏——你面前的任何人都有可能成为你的敌人……

▲游戏发表的前一刻，7名不同打扮的人站在台前，代表着主角哈曼·史密斯的7重人格，仔细想想也够恐怖的。

同《红魔乔伊》一样，《杀手7》也采用了卡通渲染技术，但由于采用是真实比例的景物与人物的建模，因此画面感觉相当独特，而且从发表会的影像来看游戏的玩法也是一个谜，暂时只知道哈曼·史密斯能够通过变换自己的人格来使用不同的能力，是不是有点像某些描写多重人格的电影或漫画？这样的创意，也许也只有第四开发部有信心能将它完全于融入于游戏当中吧。



上述5款新作的发表会影像将会收录在本刊下期随书附赠的VCD“游戏光环”中，敬请期待！

拼梅年志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

事件 诺基亚和SEGA合作发展手机游戏市场 游戏化的手机将侵蚀传统掌机市场?

11月4日，诺基亚与SEGA在德国慕尼黑正式宣布将共同合作发展手机游戏市场。手机厂商开发手机游戏其实并不是什么新鲜事，但这次诺基亚与SEGA的合作非同小可，一方面，诺基亚是世界最大的手机制造商，另一方面，SEGA公司是世界最大的游戏软件公司之一，二者的结合将把手机游戏抬到一个更高的层次，完全有资格向传统便携式游戏机叫板，争夺便携游戏市场的份额。

诺基亚方面的行动就是推出一台全新的以游戏功能为特色的新手机——N-Gage，相应的游戏软件将在诺基亚的Series 60软件平台及Symbian操作系统上运行，这些游戏将存储在记忆卡中独立上市。N-Gage预定将于2003年2月推出。诺基亚希望N-Gage能够提供与传统家用游戏主机相同素质的游戏。

SEGA总席执行官（CEO）香山哲表示："很高兴能帮助诺基亚发展这项具有创新意义的计划。我们目前所推行的就是多平台发展战略，我们将为所有全球性的硬件平台提供游戏。我们也相信诺基亚与我们可以开发出全新形态的便携式游戏。"

"诺基亚相信，未来便携领域的一块大蛋糕就是游戏。便携游戏平台的诞生（指N-Gage）将带领我们进入一个全新的便携式互动娱乐新境界。它既提供给游戏商，也提供给用户一个前所未有的游戏可能性。"诺基亚娱乐与媒体部门的副总裁如是说。

▲这就是诺基亚的杀手锏N-Gage，造型相当华贵。虽然该主机的具体规格还没有公布，但从这幅率先公布的造型图可以看出许多值得注意的地方：①方向键部分采用了流线型的设计，不知操作起来的手感如何，方向键下方还设置了好几个功能键。②显示部分采用256色的液晶屏设计。③既然是电话，那么自然就会有数字键的设定，注意数字键盘中"7"和"5"两个按键比较突出，可能是玩游戏时的主要控制键。④主机的底端可以看到两个插孔，可能为耳机插孔及电源插孔。

诺基亚方面表示，他们将会在利用游戏业现有商业模式的基础上，再充分发掘"便携"的潜力，并通过无线网络的应用而实现多人游戏模式，让游戏进入一个更高的层次。现在手机的网络容量正不断地提升中，再"伴随着我们的全新游戏手机的推出，便携式互动娱乐可以达到一个新的级别。"

诺基亚手机部门执行副总裁Anssi Vanjoki说到："对有思想的人们来说，游戏是一种令人振奋的交流方式。而我们所能提供的丰富游戏，包括利用蓝牙技术实现的短距离内的无线多人游戏，及利用传统无线电话网络实现的远距离多人游戏，将给人们带来一种全新的游戏理念。"

诺基亚方面还表示，对游戏开发商们来说，移动游戏的开发将带来新的商机，诺基亚会与顶级游戏发行商与开发商协力开发最诱人的游戏，而诺基亚本身也将成为一家游戏发行商。

名词解释

诺基亚

诺基亚（NOKIA）来自芬兰，是移动通信的全球领先者，保持近40%的全球手机市场份额。目前中国是诺基亚第二大市场，诺基亚在中国投资总额已达到23亿欧元。在中国，诺基亚建有20多家办公机构、8个合资企业和2个全球性研发中心，员工超过5000人。

Series 60软件平台及Symbian操作系统

Series 60是用于智能电话开发的综合软件平台，使移动用户可以拥有易用并可单手操作的手机，这些手机具有高清晰的彩色屏幕、大容量通信及增强型应用等特点。Symbian操作系统为支持数据功能的、先进的移动电话而设计。

蓝牙技术

"蓝牙"即Bluetooth，是一种开放性短距离无线通信技术标准。蓝牙系统具有较高的抗干扰能力，在发射带宽为1MHz时，其有效数据速率为721kbps。

OUR VIEWPOINT

早在本刊总第67期及68期的新闻评论中，就曾剖析过便携式游戏市场的未来的发展倾向。虽然目前GBA一家独大，但未来的市场仍存有很多变数，各手机厂商将会进一步进军游戏市场，而未来的掌上游戏机也可能会反袭手机市场，让未来的掌上游戏机带有电话功能。任天堂要反击手机厂商或是其他游戏商对便携游戏市场攻势，就一定会加紧新型号GBA的研制，只有让GBA进一步发展，才能保持任天堂的领先地位。如今世界最大的手机厂商已经公开向便携游戏市场发动攻势，任天堂绝不会等闲视之，坐看市场被瓜分，就让我们拭目以待任天堂将如何对此做出反应吧。

事件 任天堂的NGC将进入韩国、台湾

11月12日，任天堂与韩国当地经销商一同公布，从12月14日开始，NGC主机将正式在韩国地区销售。目前已经确定韩国地区的NGC将具有本土化语言的使用说明书，而与NGC同时发售的3款软件则为英语版，分别是《阳光马里奥》、《马里奥聚会4》及《任天堂全明星大乱斗DX》。台湾方面将于11月21日正式发售NGC，同样有本土化的包装与说明书，与韩国不同的是，台湾地区的NGC软件为日语版，而主机的包装及说明文也是本土化语言。

亚洲市场已经成为继日本、北美及欧洲之后第四块商家必争之地，新世代的三大主机PS2、NGC及Xbox都已经或即将进入亚洲市场。

事件 新型号PS2和《瑞奇与叮当》一同登场

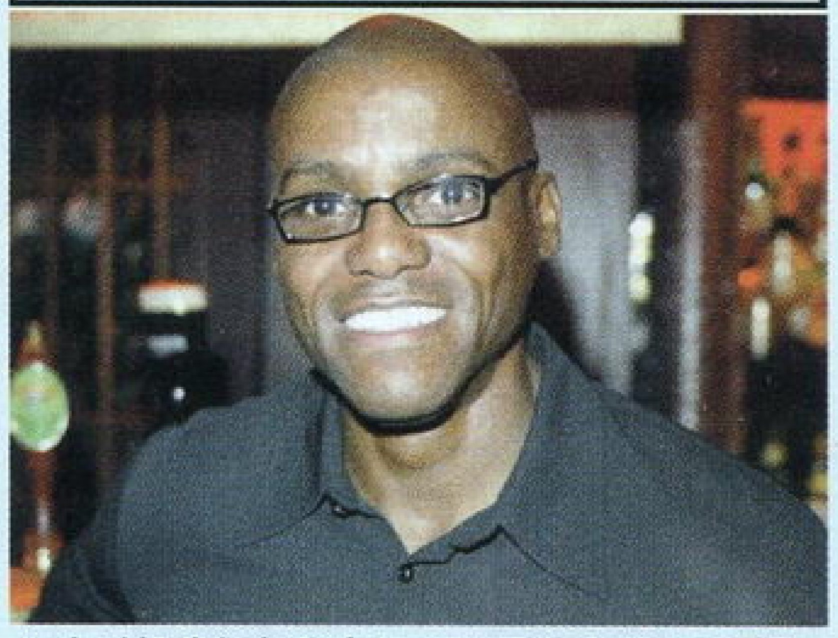
11月18日，SCE在日本宣布将推出《瑞奇与叮当》与PS2的同捆装，发售日就是《瑞奇与叮当》游戏的发售日12月3日，即当年PS诞生的日子。

同捆装中，PS2主机为PS2的最新型号"SCPH-39000"单卖为24800日元，单卖《瑞奇与叮当》的价格为5800日元，而该套装的售价为26800日元。

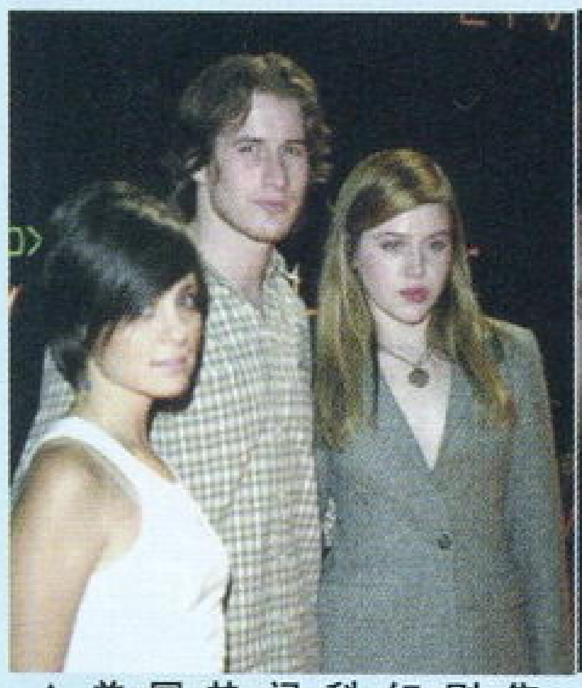
3DM-SMV
www.plumbook.cn

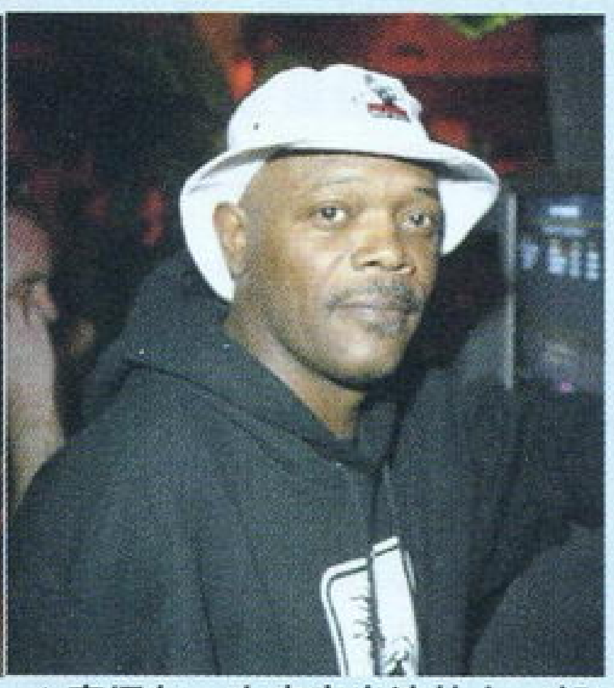
事件 美国"Xbox Live"正式展开 洛好莱坞群星共同捧场"Xbox Live"

11月14日晚8:00，美国洛杉矶（Los Angeles）的好莱坞，众多美国的明星一同到著名的俱乐部"The Sunset Room"为微软的"Xbox Live"的发行仪式祝贺。"Xbox Live"定于11月15日正式开始运行，因此整个活动将持续至深夜，直到11月15日的到来。


▲小时候我们都称卡尔·刘易斯为"飞毛腿"。

"Xbox Live"的发行仪式上最耀眼夺目的就是微软所邀请的娱乐界名流，这些名流分别来自体育界、电视界、电影界及音乐界。每个明星入场前，都要通过俱乐部前铺着地毯的长通道，这里将可以一睹众明星的风采。其中，好莱坞的一流影星塞缪尔·杰克森(SAMUEL JACKSON)、原奥林匹克冠军得主卡尔·刘易斯(被誉为"上世纪最伟大的田径运动员"、5届奥运会夺得9枚金牌的超级运动员）等陆续来访。


▲美国热门科幻剧集《ROSWELL》的几位主角。


▲塞缪尔·杰克森出演的上一部电影为《星战前传2》。

特报 微软首次公开Xbox部门的亏损额

众所周知，微软公司每出售1台Xbox就会相应亏损近100美元，但微软官方对此却一直没有公开承认，最近微软终于正式公开微软家用娱乐部门的赢利情况。

目前微软家用娱乐部门（Microsoft's Home and Entertainment division）公布在过去的3个月中（6月底到9月底），微软一共损失了1亿7700万美元，这是微软第一次公开他们在Xbox主机上的亏损额。在这3个月中微软家用娱乐部门所获得的销售收入为5亿500万美元，亏损额为1亿7700万美元，在去年的同一时期，该部门的亏损额为6800万美元。虽然在微软公司的7个部门中，共有5个部门亏损，但微软家用娱乐部门却是亏损最大的一个部门，微软便携设备部门的亏损额为3300万美元、MSN网络服务部门的亏损额则是9700万美元。微软家用娱乐部门的亏损还将进一步加速，因为从11月15日开始，美国方面Xbox Live正式开始运行。

微软曾经表示会在5年时间内花费20亿美元来支持Xbox Live，所以尽管亏损加速，微软还是不会松懈对Xbox及相关产品的推进与促销活动，毕竟微软拥有着300亿美元以上的现金储备，其实就算微软手头上没有了这些现金储备，微软家用娱乐部门仍然可以从微软的操作系统部门及软件部门所带来的35亿美元利润（1个季度）中获得资金，继续其促销活动。

特报 上海育碧征召测试员，近来将有大动作?

上海育碧最近向外界表示将征召大量短期测试员，据悉此次招收的短期测试员除了针对即将发行的网络游戏《无尽的任务》，更主要是为育碧属下实力强劲的海外开发部服务，招聘的范围仅限上海地区，要求有很高的游戏素质及多年的游戏经验，同时还必须对游戏有相当的感悟，这些都为这次征召活动增添了一层神秘的面纱。

关于测试的软件方面，育碧方面则未透露任何的详情，但相信与某些重要产品密切相关，年底的销售旺季将近，上海育碧是否将有所动作让人拭目以待。(育碧人力资源部Email：hr@ubisoft.com.cn)

事件 KONAMI已在全球大部分地区取得《DDR》专利权

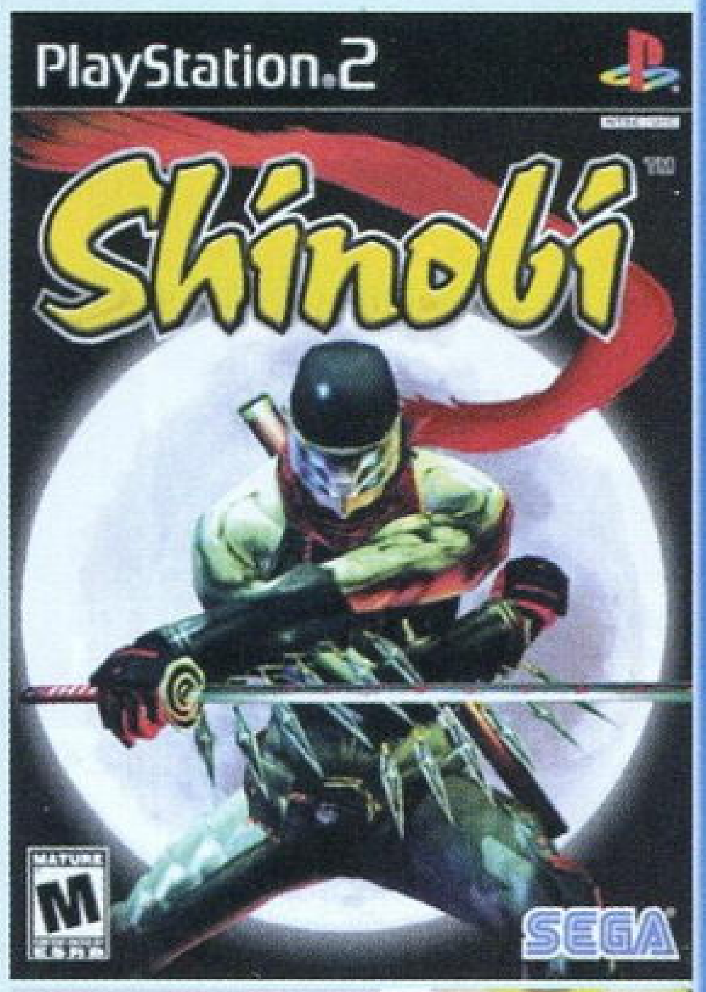
11月7日，KONAMI正式向公众宣布，他们已经在日本、美国、台湾及香港等国家及地区取得《DDR》及《BEATMANIA》等相关音乐游戏的游戏概念专利权。日本方面，KONAMI是于1999年11月19日取得《DDR》专利权的，美国方面是于2001年5月8日取得的，而台湾方面则是于2001年12月13日取得的，韩国方面则是刚刚于2002年10月31日取得的。

KONAMI表示，为了保护自己的知识产权，KONAMI还将在各国继续申请专利权，尤其是在亚洲地区，为了对付当地所盛行的模仿品及复制品问题，KONAMI将积极申请专利权来保护自身，同时，他们也会积极开发新游戏品种来满足不同用户的需求。

《DDR》是KONAMI开发的热门音乐跳舞游戏《DANCE DANCE REVOLUTION》的简称，自1998年10月推出以来，《DDR》如旋风一般席卷了日本及亚洲各地，在各地不断造成音乐游戏风潮。目前《DDR》系列已经在世界各国推出了共计30款以上系列化作品。除了在日本及韩国等亚洲地区大热门以外，《DDR》在美国及欧洲也获得了高人气。(《DDR》在欧洲的名称为《Dancing Stage》。)

特报 2002年，SEGA陷入苦战

2001年，SEGA公司进行大幅改革，从原来的硬件商转型为单纯的软件供应商，并实行多平台发展战略。如今离SEGA的改革已经相隔约一年多的2002年11月7日，SEGA宣布将下调他们今年的赢利预计，原来预定2002年3月31日至2003年4月1日期间将会获得2100亿日元的销售额、200亿日元一般利润、180亿日元纯利润，现在下调为2000亿日元销售额、90亿日元一般利润、50亿日元纯利润。(即50亿日元的黑字，SEGA上一财政年度为赤字178亿日元）一般利润方面的预计下调了55%，纯利润方面更是下调得更多。



SEGA下调赢利预计的原因，主要是因为SEGA在家用游戏部门的销售大大低于原来的预想，本财政年度的中期，SEGA原计划的软件销售目标为日本114万套、美国360万套、欧洲146万套，共计620万套；但现在的结果是日本81万套、美国256万、欧洲120万套，共计457万套，SEGA陷入苦战。SEGA原预计本年度会共有2000万套软件销量，现在大幅下调为1260万套的销量预计。

SEGA陷入苦战的一大原因就是在美国市场上运动游戏《NFL2K3》(《国家橄榄球联盟2K3》)的销售不利，当初SEGA力求超过EA的EA SPORTS，创造第一运动游戏品牌SEGA SPORTS，但结果证明这个目标未能实现，SEGA的《NFL2K3》最终还是输给了EA的同类型游戏。

在日本，SEGA街机方面的《VR战士4 进化版》与《世界俱乐部冠军足球甲A2001-2002》都取得了令人满意的成绩；家用机方面，虽然SEGA发行了众多系列作的最新作，但Xbox在日本陷入苦战，这对SEGA在日本的家用机销售成绩有很大影响。

SEGA对本财政年度后期几部大作的日本销量预测

忍	2002年12月	25万套
创造职业棒球队2	2003年2月	25万套
樱大战 浓情之澜	2003年2月	35万套
创造球会3	2003年3月	60万套

www.plumbook.cn

特报 PS2及PS专用无线手柄12月12日发售

NGC专用的无线手柄早已于几个月前在美国上市，但PS2的无线手柄却至今都还没有上市。最近，由世界知名的电子周边产商罗技生产的PS2及PS专用的无线手柄终于确定将于12月12日发售。手柄的全名为“CORDLESS CONTROLLER（LPGC-30000）”，该手柄可以对应PS2、PS及PSone主机，并和PS2的DUAL SHOCK2手柄具有互换功能，按键同样具有多级压力感应功能及振动功能。手柄套件由一只无线手柄及一个信号接收机组成，最远可允许玩家离信号受信机6米远的地方操作主机。对应手柄分插器，最多可以支持8只无线手柄一起在一台PS2或PS主机上使用。该手柄原定于11月21日发售，但由于种种原因，推迟了半个月才上市。

除了“CORDLESS CONTROLLER（LPGC-30000）”以外，同样由罗技生产的PS2专用方向盘“GT GORCE”以其高质量得到了玩家们的肯定，在日本“GT GORCE”获得了25万套以上的销量。

特报 SQUARE本年收益将比原预计增72%

由于SQUARE的软件在欧美的热销，SQUARE本财政年度的一般性利润将比原预计增加72%。

11月13日的日本《经济新闻周刊》报道到2003年3月结算期时，SQUARE的一般性利润将达到70亿日元，而SQUARE原来预计的为44亿日元。利润提升的原因是SQUARE的游戏在欧美两地获得了意外的销售好势头。另外SQUARE将于12月发售的《无尽沙加》及明年3月发售的《最终幻想X-2》也可能获得比预想中更高的销量。

▲《最终幻想X》与《王国之心》的美版封面。

SQUARE方面表示，原来他们预计欧洲的所有软件的销售数为100万套，但现在欧洲地区单单《最终幻想X》就超过了100万套的销量目标；而美国地区，原来预期所有软件的销量为45万套，但现在单单《王国之心》就已经达到了近60万套的销量。他们希望本年度后期的几款游戏的销量也能取得好成绩。

事件 《火焰之纹章》相关侵权案终于公布结果，任天堂方败诉

11月14日，任天堂及旗下的INTELLIGENT SYSTEM（“《火焰之纹章》系列”开发公司）一同起诉ENTERBRAIN、TIRNANOG（《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》的开发公司）及该公司社长加贺昭三侵权的案件终于公布结果，东京地方法院裁定是任天堂及INTELLIGENT SYSTEM败诉，《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》并不构成是对“《火焰之纹章》系列”的侵权模仿。

PS版S·RPG《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》（《泪》）于2001年5月24日发售，累计销量约为34万套，任天堂起诉《泪》与《火焰之纹章》过于相像，是“属于不正当竞争”，因此要求ENTERBRAIN等被告方赔偿2亿5830万日元。而TIRNANOG的社长加贺昭三就是原来“《火焰之纹章》系列”的主制作人。

任天堂方面表示“对游戏的创造性不能得以认可而感到遗憾”，同时表示他们还将上诉。

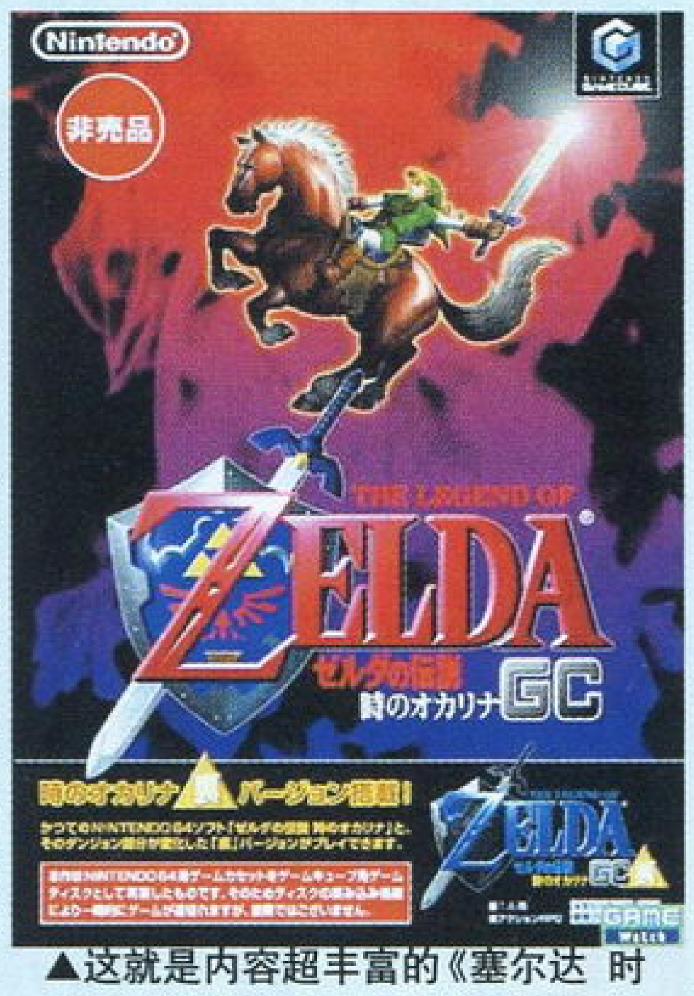
特报 微软将发售最新型号的Xbox

最新型号的Xbox为全身绿色，机壳为半透明。这种绿色半透明机与Xbox的测试机（DEBUG机）极为相似。为了配合这款新颜色的Xbox的推出，微软也将相应推出现同样半透明绿色的“Controller ”手柄。

据悉，这款新型号Xbox的推出是为了纪念欧洲Xbox推出一周年而发售的，因此这台Xbox的发售日将被定于2003年3月14日。

特报 预约《塞尔达 风之杖》将送《时之笛》原64DD版《里之塞尔达》将重现天日

任天堂将于12月13日发售的NGC宫本茂超大作《塞尔达 风之杖》注定会成为NGC上最重量级的软件之一，也早已受到万众瞩目，但任天堂还不满足。近日，任天堂宣布，从11月28日起，在游戏专卖店预定《塞尔达 风之杖》的话，将可以获赠一张《塞尔达 时之笛GC》游戏碟。这张《塞尔达 时之笛GC》可以在NGC上直接运行，除此之外，碟中还带有当年预定将在64DD上推出的《塞尔达 时之笛GC 里》，这才是最让人兴奋的地方，也就是说预约《塞尔达 风之杖》的话，就可以一口气获得共3款超高素质的《塞尔达》游戏！这张碟的内容还不止于此，因为碟上还将带有《生化危机4（暂名）》及《F-ZERO（暂名）》等NGC游戏的最新情报！内容之丰富令人咋舌。



▲这就是内容超丰富的《塞尔达 时之笛GC》的封面。

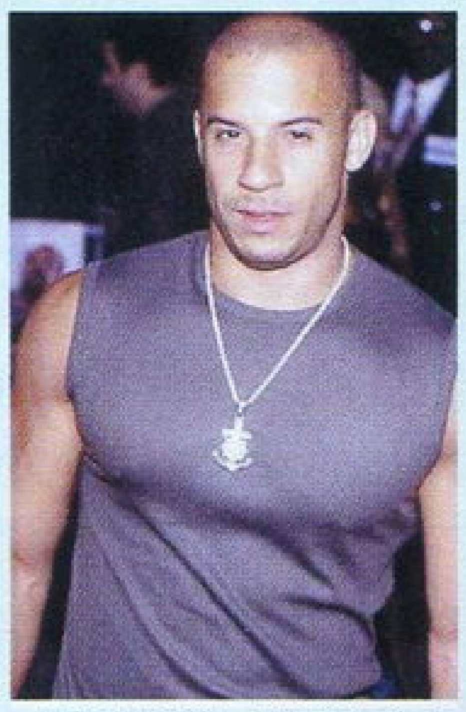
▲左为正统版《时之笛》的选框，右边就里版的选框。按Z键就可以看到《生化危机4》的最新消息了！

▲里版基本故事与原作相同，但又做了各方面的改变，包括迷宫及谜题等的设置。

《塞尔达 时之笛》N64版发售于1998年11月，是日本《FAMI通》杂志史上第一个满分游戏，由此可见该作地位的确非同小可。

花絮 好莱坞动作巨星范·迪瑟尔开游戏公司

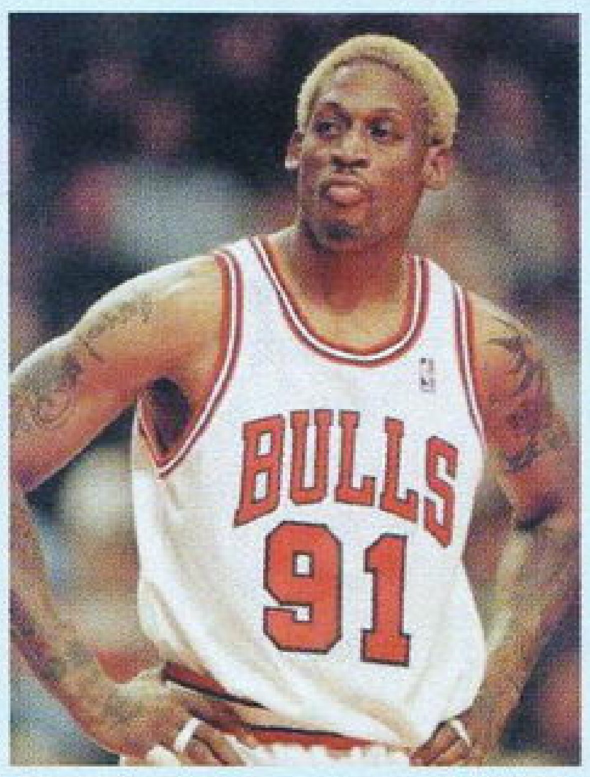
以《速度与激情》、《XXX》两部动作电影风靡美国影坛的新锐动作巨星范·迪瑟尔（Vin Diesel）将投资办一家属于自己的游戏制作公司Tigon Games（虎狮游戏）。


▲有人称范·迪瑟尔为史泰龙的接班人。

范·迪瑟尔坦言自己少年时是一个超级游戏玩家，因此“对这项投资来说，满足自己兴趣的目的要大于投资赚钱的目的。我想知道自己是不是能够制造出一款自己个人喜欢玩的游戏。”虽然目前Tigon Games还未公布要开发什么样的游戏，但范·迪瑟尔谈他希望游戏能加入电影要素，他也提到自己所喜欢的游戏包括《马克斯·佩恩》（《MAX PAYNE》）及即将发售的《大逃亡》（《THE GATEWAY》），所以可以想象Tigon Games的游戏将会是什么类型的游戏。但目前范·迪索最经常玩的却是《真·三国无双2》（美版名为《Dynasty Warriors 3》）。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

花絮 罗德曼将为《DOAX》中的ZACK配音



▲篮板王丹尼斯・罗德曼

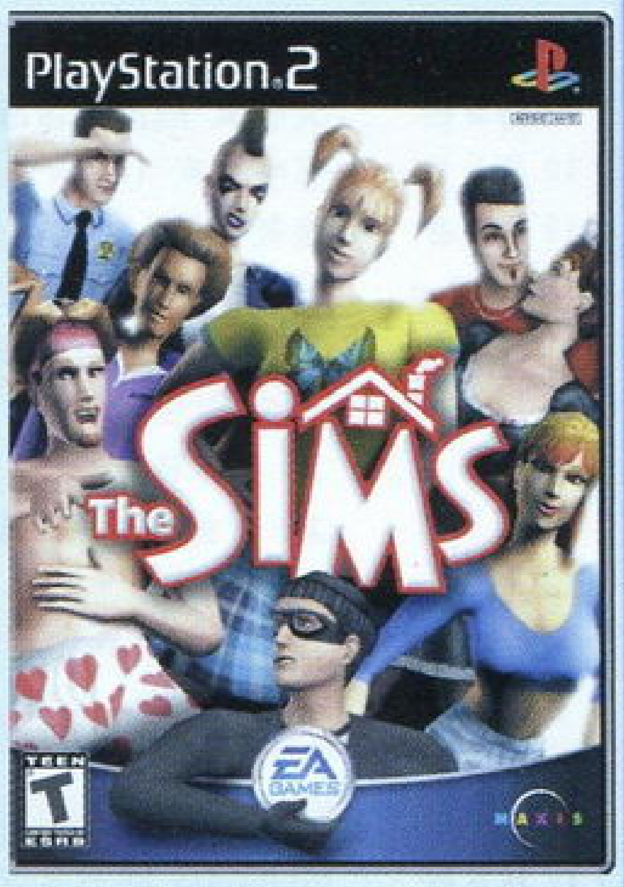
前美国NBA篮坛上大名鼎鼎的“坏男孩丹尼斯・罗德曼”（Dennis Rodman）将为TECMO《死或生 极限沙滩排球》（《DOAX》）中的ZACK一角配音。众所周知，游戏中ZACK一角原型就来自“大虫罗德曼”，罗德曼原为NBA篮板王，曾与伟大的篮球运动员乔丹及队友皮篷组成芝加哥公牛队的“铁三角”，扬威于NBA篮坛，罗德曼的扬名也缘于他那放任自我、桀骜不逊的个性。现在让罗德曼为ZACK一角配音，倒是实至名归。

对为ZACK配音一事，罗德曼谈到：“我本身就是一个‘《死或生》系列’的FAN，所以TECMO邀请我为ZACK配音时，我感到很荣幸。ZACK是一个狂野的角色，同时他又有些顽皮，就像我一样。《死或生 极限沙滩排球》是我所喜欢的游戏。”

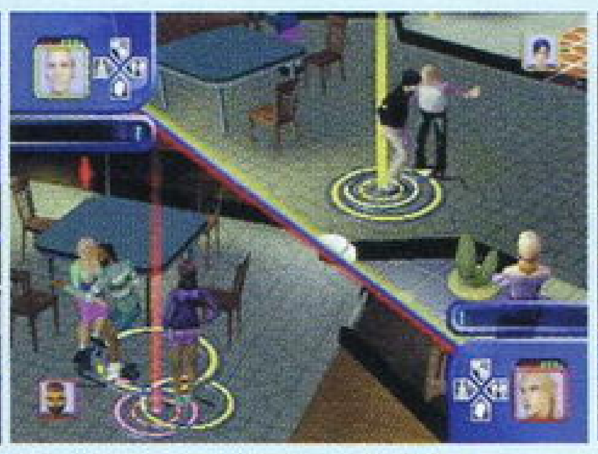
随着《死或生 极限沙滩排球》美国方面的延期，日本方面也由原来的12月5日的发售日延期为2003年1月23日了。美国的发售日则是1月15日，要比日本早1星期。

软件 PC一线大作《模拟人生》将移植PS2

《模拟人生》（《The Sims》）是PC游戏界数一数二的超大作，目前各系列作的销量已经达到了近650万套，它甚至已经超过了《神秘岛》（《Myst》）的系列作品而成为PC游戏史上最畅销的游戏系列。《模拟人生》由EA旗下的著名SLG开发商Maxis开发，第一作发售于约3年前（2000年1月31日），发售后游戏取得了超乎想象的人气度，Maxis也不断开发出新的资料片保持游戏的热度，甚至到目前为止，《模拟人生》仍保持高人气状态。但对家用机玩家来说，《模拟人生》却还是陌生的，但这种情况将于2003年1月14日得以改变，因为这一天《模拟人生》PS2版将在美国发售。



这次PS2移植作由EA发行，Edge of Reality进行具体的移植工作，游戏的画面采用了新的3D引擎，内容方面也与原来的PC版有所不同，游戏的进行方法改为了任务制。



软件 PS2《信长之野望》将采用3D战斗画面

光荣公司的人气SLG“《信长之野望》系列”的最新作《信长之野望 苍天录》将于2003年1月发售PS2版，售价为9800日元。

《信长之野望 苍天录》是系列第10作，2002年6月发售了PC版，最新的PS2版将在原PC版的基础上进行各方面的强化，其中最大的变更点就是将原来2D的合战画面改为了全3D的合战画面，合战的迫力将因此大幅提升。

短信息

◆光荣公司社长小松清志近日造访台湾，向媒体透露：《真・三国无双3》将于明年春推出。

◆在台湾，除了《真・三国无双2》等游戏中文化以外，光荣还将推出《真・三国无双2 猛将传》中文版，而且之后还会有更多的中文化游戏，包括《真・三国无双3》。

◆11月22日，Xbox上将推出《哈里・波特与秘室》中文版。

◆风行欧美的游戏《横行霸道3》（《GTA3》）因为游戏内容问题，一直未能正式在澳大利亚等地区通过当地政府的审批。最近，在游戏发行商同意删除游戏中的部分设定以后，澳大利亚方面才决定允许《GTA3》进行销售。移去了这部分的设定以后，《GTA3》在澳大利亚的评级被定为“15岁以上玩家推荐”。

◆任天堂将会在NGC上发售一款名为《PUZZLE COLLECTION》益智类游戏合集，都选自当年任天堂所发售的著名益智类游戏，包括《马里奥医生》、《耀西的曲奇饼》等，各游戏都是重新制作的。目前发售日与价格都未定。

◆GBA《玛莉、艾莉&艾妮斯的工作室》的发售日已经确定于1月24日，价格为5800日元。

◆SQUARE决定在日本推出《最终幻想X》的MEGA HITS版，售价为4800日元，发售日定于2003年1月16日。由于将于2003年3月发售的《最终幻想X-2》在故事上与《最终幻想X》紧密相关，SQUARE希望有更多的人可以玩到《最终幻想X》，从而让更多的人期待《最终幻想X-2》。

◆KONAMI将于2003年2月13日发售的《Z.O.E.2 引导亡灵之神》已经确定将派发10万套体验版。

◆从12月1日开始，SCE将会给所有已经购买了《捉猴2》的玩家派送一张特别的光碟，名为《捉猴2 WUKI WUKIE 碟》。SCE赠送这张光碟的原因是为了庆祝《捉猴2》的热销及该游戏的电影化、动画化。通过这张光碟，玩家将可以让原游戏中多出3只隐藏的猴子，并获得一样新的道具“猴子BUSTER”。3只隐藏猴子分别名为“悟空猴”、“魔法师猴”及“最强生化猴”。

◆近日，微软高层接受采访透露：目前单就美国方面的Microsoft Game Studio团队，就有约800名成员，正在开发的游戏多达70款以上，加上日本和英国团队人数的话，Microsoft Game Studio有超过1000名成员。

◆11月21日起，日本将发售Xbox与Xbox的DVD播放装置同捆的套装版本，售价为24800日元。

◆日本方面，新的银色外壳的NGC即将于12月1日发售，售价为19800日元，随机还附有1个银色的手柄。银色的NGC并非首次发售，它曾作为限定版主机在美国发售。另外，NGC的无线手柄“波鸟”也将以银色外壳的形态在日本发售，发售日为12月5日，售价为4500日元，无线手柄“波鸟”并不具备振动功能。

◆11月8日，日本微软公布，日本微软Xbox事业部的部长大浦博久将在2002年12月31日退任，并于2003年1月1日移职到美国微软的XBOX部门。

◆光荣公司社长小松清志于11月14日向媒体表示，面向PS2平台的在线游戏《信长之野望 ONLINE》的最终销售目标为20万套。他希望游戏在发售后每个月都能有5万名左右的收费会员注册加入该网络游戏。到目前为止，日本PS2的网络套件的销量只有约18万，因此光荣也正在考虑将《信长之野望 ONLINE》移植到PC平台。另外，光荣面向Xbox推出的游戏《红海》的预计销量将由原来的30万下调为15～16万套，因为Xbox到目前为止在日本的普及量只有27万台，相当低迷，《红海》在美国的预计销量为30～40万套。

◆12月18日DIGICUBE将发售名为《FFX 声音合集》的CD专辑，售价为2667日元。这张专辑将收录《FFX》中各配音人员所唱的歌曲，包括6首新曲及《FEEL》的新混音版，同时还有一段小故事话剧。这段小故事话剧是与《FFX》故事相关，又是《FFX》中所不曾出现的一段剧情，剧情的编写者为《FFX-2》的剧作者野岛一成及剧本策划渡边大佑，因此该话剧与《FFX-2》相关联的可能性很高。

◆KONAMI的“《游戏王》系列”将在GBA上推出最新作《游戏王 对战怪兽8》，这次《游戏王》将不再是传统的卡片型游戏，而是以RPG形式展开的，目前该作暂定于2003年发售。

◆SEGA年末的Xbox超大作《铁甲飞龙ORTA》除了游戏本身的精彩之外，还将具有众多吸引的附加要素。游戏届时会完整收录第一作《铁甲飞龙》游戏，另外还提供一个让玩家观看前几作《铁甲飞龙》CG动画及插画的模式。《铁甲飞龙ORTA》游戏本身还允许玩家更换主角进行游戏。

◆PS2《MEMORY OFF》预定于2002年11月底推出中文版。

www.plumbook.cn

新作发售表

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

12月					
12月5日	**犬夜叉 战国伽合战**	**犬夜叉 战国お伽合战**	**FTG**	**BANDAI**	**5800日元**
12月5日	召唤之夜 (PSone Books)	サモンナイト (PSone Books)	S·RPG	BANPRESTO	2800日元
12月5日	超级机器人大战α外传 (PSone Books)	スーパーロボットα外传 (PSone Books)	S·RPG	BANPRESTO	2800日元
12月12日	加油！伍右卫门 大江户大回转 (PSone Books)	がんばれゴエモン 大江户大回转 (PSone Books)	ACT	KONAMI	1800日元
12月12日	伍右卫门 新时代袭名 (PSone Books)	ゴエモン 新时代袭名 (PSone Books)	ACT	KONAMI	1800日元
12月16日	棋魂 院生定级战	ヒカリの棋 院生顶上战	SLG	KONAMI	预售5800日元
12月	真·女神转生if...	真·女神转生if...	RPG	ATLUS	4800日元
12月	真·女神转生if... 轻子坂高校50周年纪念套装版	真·女神转生if... 轻子坂高校50周年纪念パック	RPG	ATLUS	7800日元
12月	DX模拟人生V	DX人生ゲームV	SLG	TAKARA	5800日元

PLAYSTATION2

12月					
12月5日	**FIFA2003 欧洲足球**	**FIFA2003 ヨーロッパサッカー**	**SPG**	**EA·SQUARE**	**6800日元**
12月5日	**NBA 全明星五人**	**NBA スターティングファイブ**	**SPG**	**KONAMI**	**6800日元**
12月5日	**忍**	**Shinobi**	**ACT**	**SEGA**	**6800日元**
12月5日	**阿耳戈斯战士**	**アルゴスの战士**	**ACT**	**TECMO**	**6800日元**
12月12日	Q赛车 HG3	チョロQ HG3	TAKARA		6800日元
12月12日	罪恶克星XX	ギルティギア イグゼクス	FTG	SAMMY	6800日元
12月12日	太空频道5	スペースチャンネル5	MUG	SEGA	3000日元
12月12日	太空频道5 PART2 (PS2 the best)	スペースチャンネル5 パート2 (PS2 the best)	MUG	SEGA	3000日元
12月12日	.hack//侵食污染 Vol.3	.hack//侵食污染 Vol.3	RPG	BANDAI	预售5800日元
12月19日	夺还屋 夺还！全员集合！	ゲットバッカーズ夺还屋 夺还だ！全员集合！	ACT	KONAMI	6800日元
12月19日	V拉力3	Vラリー3	RAC	ATARI	6800日元
12月19日	**潜龙碟影2 实体**	**メタルギア ソリッド2 サブスタンス**	**ACT**	**KONAMI**	**6800日元**
12月19日	**无尽沙加**	**アンリミテッド：サガ**	**RPG**	**SQUARE**	**6800日元**
12月19日	**无尽沙加（限定版）**	**アンリミテッド：サガ（限定版）**	**RPG**	**SQUARE**	**8800日元**
12月19日	XI	XI	PUZ	SCEI	5800日元

DREAMCAST

12月					
12月19日	雪语	雪语り	AVG	TAKUYO	6800日元
12月19日	雪语（初回限定版）	雪语り（出回限定版）	AVG	TAKUYO	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

12月					
12月6日	洛克人EXE3	ロックマン エグゼ3	RPG	CAPCOM	4800日元
12月12日	网球王子 Aim at The Victory	テニスの王子样 Aim at The Victory	SPG	KONAMI	价格未定
12月12日	第一神拳 THE FIGHTING	はじめの一步 THE FIGHTING	SPG	ESP	5500日元
12月13日	**陆行鸟大陆**	**チョコボランド**	**PUZ**	**SQUARE**	**4800日元**
12月13日	克罗诺亚英雄们 传说的星之徽章	クロノアヒーローズ 传说のスターメダル	ACT	NAMCO	4800日元
12月13日	通灵王 超·占事略决3	シャーマンキング 超·占事略决3	ACT	KINGRECORD	5800日元
12月19日	迪士尼运动：篮球	ディスニースポーツ：バスケットボール	SPG	KONAMI	5800日元
12月19日	世嘉拉力	セガラリ	RAC	SEGA	5800日元
12月19日	**索尼克ADVANCE2**	**ソニックアドバンス2**	**ACT**	**SEGA**	**5800日元**

NINTENDO GAME CUBE

12月					
12月5日	游戏王 被封闭在虚幻的王国	游戏王フォルスバウンドキングダム 虚构に闭ざされた王国	RPG	KONAMI	6800日元
12月6日	FIFA2003 欧洲足球	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	SPG	EA·SQUARE	6800日元
12月12日	哥斯拉 怪兽大乱斗	ゴジラ 怪兽大乱斗	ACT	ATARI	5800日元
12月12日	迪士尼运动：美式足球	ディスニースポーツ：アメリカンフットボール	RPG	KONAMI	6800日元
12月13日	**塞尔达传说 风之杖**	**塞尔达の传说 风のタクト**	**A·RPG**	**NINTENDO**	**6800日元**
12月19日	Q赛车！	チョロQ!	RAC	TAKARA	6800日元
12月19日	迪士尼运动：篮球	ディスニースポーツ：バスケットボール	SPG	KONAMI	6800日元
12月19日	索尼克大集合	ソニック メガコレクション	ACT	SEGA	5800日元
12月20日	钻子先生 钻子岛	ミスタードリラー ドリルランド	ACT	NAMCO	6800日元

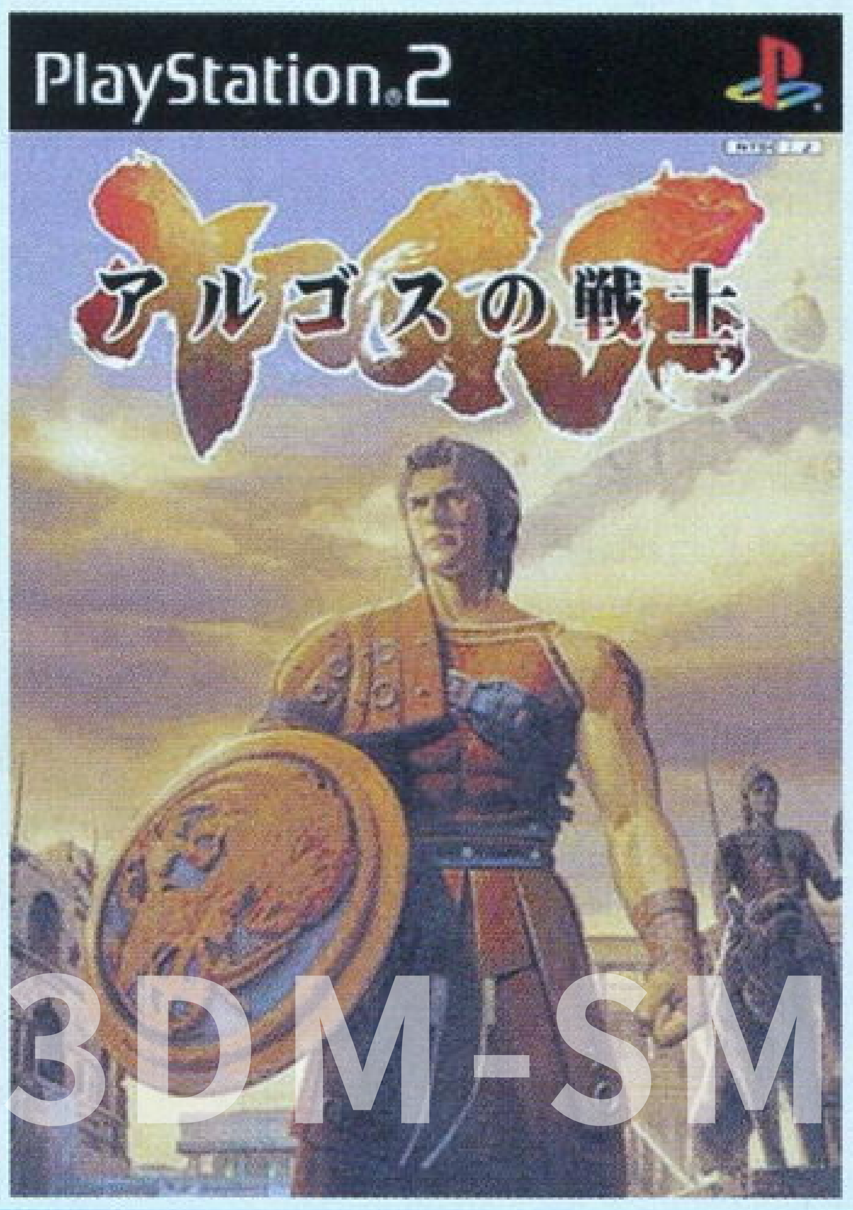
XBOX

12月					
12月5日	真·女神转生 NINE（单机版）	真·女神转生（スタンドアローン）	RPG	ATLUS	7800日元
12月5日	真·女神转生 NINE（单机版）豪华装	真·女神转生（スタンドアローン）	RPG	ATLUS	12800日元
12月12日	红海	红の海 Crimson Sea	ACT	KOEI	6800日元
12月12日	O·TO·GI御伽	O·TO·GI御伽	ACT	FROM SOFTWARE	6800日元
12月19日	式神之城EVOLUTION蓝	式神の城EVOLUTION蓝	STG	IDEAQUEST	5800日元
12月19日	式神之城EVOLUTION红	式神の城EVOLUTION红	STG	IDEAQUEST	5800日元

不知大家看了上期的《年末商战》有何感想，是不是有种被压着喘不过气的感觉呢？确实，自从《星之海洋3》、《永恒的阿卡迪亚》等游戏宣布延期后，本来是“死亡之对决”的11月28日已经基本没有悬念了，日本的期待榜投票都集中在了《宿命传说2》上面，NAMCO也稍微松了一口气吧。最近的PS上真的是疯狂出廉价版呀，商家们正努力榨干PS最后的剩余价值。圣诞节一直都是众游戏厂商窥视的绝佳商机，而圣诞之前的争夺也毫不逊色，圣诞大战的前哨战PS2派出了强大的阵营，《忍》、《阿耳戈斯战士》、《潜龙碟影2 实体》、《无尽沙加》，可以说来势汹汹；而任天堂方面就靠一个游戏就足够和这些作品相抗衡了，对，那就是《塞尔达风之杖》，凭借强大的机能和技术，这款运用卡通渲染技术的游戏不像现阶段其他利用卡通渲染技术的游戏那样，有明显的黑边，真是佩服任氏的技术水平。任天堂又突发奇招，预定《塞尔达传说 风之杖》还会送一张里之disk而且价格不变，一颗石头引起千层浪，现在我们能做的只有静观其变了。不知大家对世嘉的《索尼克大集合》有什么看法，这款将MD上所有《索尼克》集合在一起的游戏不知多少怀旧的玩家会入手，真是老玩家的福音。

史克威尔在GBA上的首款软件《陆行鸟大陆》于12月13发卖，这不禁让人联想到突然宣布停止开发的WSC版《FF III》，现在FANS最期待的也许就是在GBA上看到《FF》吧。

Xbox现在不知怎么回事，最近一个惊人的消息就是美版《莎木 II》的首周销量不过600多，真是惊叹世态炎凉呀。本来想这个月应该发售的《DOA极限沙滩排球》也延期了，不知有多少玩家要失望了。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

至爱排行榜

《游戏机实用技术》首家推出 中国TV GAME销量排行榜 VOL.4

PS2游戏销量 TOP10

统计时间：10月15～11月15日

1 最终幻想X（含国际版）
SQUARE■RPG■2002-07-19◆累计86套

2 真·三国无双2 猛将传
光荣■ACT■2002-08-29◆累计84套

3 真魂斗罗
KONAMI■STG■2002-10-29◆累计82套

排名	游戏
4	真·三国无双2 中文版（含日版） 光荣■ACT■2002-08-10◆累计74套
5	VR战士4 SEGA■FTG■2002-01-31◆累计49套
6	铁拳4 NAMCO■FTG■2002-03-28◆累计38套
7	异度传说 NAMCO■RPG■2002-03-28◆累计34套
7	潜龙谍影2（含MEGA HITS版） KONAMI■ACT■2001年-11-29◆累计34套
9	鬼泣（含MEGA HITS版） CAPCOM■ACT■2001-08-23◆累计27套
10	鬼武者2 CAPCOM■ACT■2002-03-07◆累计25套

本期的游戏销量可以用惨淡来形容，一个月间的累计总和仅仅只有上个月的半数。看来许多中国玩家至今还保留着一份不灭的“魂斗罗”情结，《真魂斗罗》刚刚发售没多久就跻身前3甲。在这里我要向那些购买了正版《真魂斗罗》的玩家深鞠一躬。由于近期没有什么大作推出，例如《异度传说》等游戏又开始成为玩家追逐的目标。《真三2》的热潮在国内还会持续一段时间，相信这时间不会太久了。

流行主机销量排行榜

排名	主机	销量
1	GBA	2638台
2	PS2	1600台
3	PSone	1101台
4	XBOX	351台
5	NGC	225台
6	WSC	43台
7	GBC	23台
8	DC	11台

XBOX游戏销量 TOP 5

1 死或生3
TECMO■FTG
■2002-02-22◆累计74套

排名	游戏
2	真·三国无双2 光荣■ACT■2002-09-20◆累计37套
2	死亡之屋3 SEGA■光枪STG■2002-10-24◆累计37套
4	光环 BUNGIE■FPS■2002-02-22◆累计35套
5	莎木II SEGA■FREE■2002-10-29◆累计34套

《HOD3》和《莎木II》都是在10月底刚刚推出的新作，能够这么快上榜令人有些意外。但话又说回来了，以上两作的表现只能算是中等，可能刚刚推出的《分裂细胞》将成为Xbox玩家的新热点。

NGC游戏销量 TOP 5

1 生化危机
CAPCOM■AVG
■2002-03-22◆累计111套

排名	游戏
2	星际火狐大冒险 任天堂■ACT■2002-09-27◆累计76套
3	梦幻之星在线 1章&2章 SEGA■A·RPG■2002-09-12◆累计68套
4	阳光马里奥 任天堂■ACT■2002-07-19◆累计65套
5	马里奥Party 任天堂■ETC■2002-10-21◆累计52套

其实在得到的游戏店反馈回来的报单中《生化危机 0》已经有了一定的销量，相信下期“NGC游戏销量 TOP 5”中，榜首的位置非《生化0》莫属。为了迎接年末商战，最近任天堂推出了一系列极具诱惑性的优惠措施，简直可以用“触目惊心”来形容。

GBA游戏销量 TOP 5

1 世界传说 换服迷宫2
NAMCO■RPG
■2002-10-25◆累计222套

排名	游戏
2	黄金太阳 失落的时代 任天堂■RPG■2002-06-28◆累计189套
3	街霸ZERO ↑ CAPCOM■FTG■2002-09-27◆累计179套
4	火焰之纹章 封印之剑 任天堂■S·RPG■2002-03-29◆累计97套
5	超级马里奥3 ADVANCE 耀西岛 任天堂■ACT■2002-09-20◆累计90套

统计第四期“中国TV GAME销量排行榜”时发现了一些令人感叹的东西，“排行榜”所有首位的游戏必定是游戏店必备货源，而且它们不愁卖不出去，只要续作还没有推出，这些经典游戏永远都有一定的市场。在一份调查表中有位BOSS竟然在《猛将传》销量中加了一段注解：太不可思议了。截稿前我们又得到一份非常惊人的消息（未确定）：SCEH台北分公司总经理本间和彦表示，根据他们统计目前PS2在台湾已经有将近23万台的数量，在亚洲地区PS2亚版主机合计销售也有30万台，销售稳定成长中。为了回馈广大玩家的支持，SONY预计于2003年春天在亚洲同步推出《宿命传说2》和《阿耳戈斯战士》两大作的中文版。大家先别激动，等到消息确定，本刊将对详细情况作更加全面的报道。如果游戏真的推出，那真是咱们国内玩家的一大福音，我们的游戏春天真的来了吗？到时候玩家朋友们一定要热烈捧场，众人拾柴火焰高，积极支持正版，让正版游戏市场更加健全、迅速地在国内发展起来吧。

本期数据（含批发和邮购业务）由以下游戏店提供

汉口前卫电玩	成都蝌蚪电玩
上海智力苑电玩超市	南京新世界
石家庄GAME无限	重庆仙童电玩
济南鑫龙电玩专卖店	南京阿童木电玩部
河南亚虎电子商行	沈阳小陆游戏精品
南京风云电玩	北京新亚电玩
上海游戏2000	上海王子游戏店
青岛索尼克电玩专卖	宁波东新电玩
北京颐丰高达	长沙火炬电子
长春市金卡王电玩商行	上海宏龙GAME
阜阳四通游戏	上海瑞通
上海市盛记游戏机专营店	北京佳人游戏精品
青岛鑫鑫电玩游戏专卖店	上海游戏机地
湖南长沙恒源电游专卖店	宁波雄隆电玩专卖
上海浦东GAME风暴专营店	
武汉市汉口电玩堂游戏商行	
安徽省四海电玩游戏专卖店	
上海普陀区立名游戏机经营部	
杭州玩之系列家庭游戏连锁店	

www.plumbook.cn

真魂斗罗

画面
音效
系统
难度

GOUKI

在所有号称“回归原点”的作品中，本作的表现绝对是最地道的，也是给人感动最多的一款作品。无论是出色的关卡的设计还是热血依旧的音乐或者精彩的CG都显示出了制作人十足的诚意。虽然全部的关卡只有7关，而且隐藏要素也并不怎么丰富，但是本作最可贵的地方就是让人觉得每一个BOSS战都是经过精雕细刻的，研究打法的过程真是乐趣十足。而完成度的设计则让人有不断挑战的欲望，当完成全S级通关的时候成就感也是很高的。

SOUL

真正回归原始游戏性的作品。我们已经厌倦了传统的《魂斗罗》所带给我们的快乐了吗？不，回忆自己玩《真魂斗罗》时的那股干劲，我可以肯定地说，原始游戏性并没有过时！这是一款纯得不能再纯的动作射击游戏，带给我们的是纯粹的、但又精雕细琢的原始游戏性，每一个BOSS，只要动脑筋，玩家都能经历由惨败再到完胜的转变，对反应能力及手感的要求反应并不高。感谢KONAMI能在今天又为我们带来这样的一款游戏，祝愿《真魂斗罗》能在全球获得热销。

胜负师

“魂斗罗”这个名字对70年代出生的国内玩家来说意义非凡，不过从PS时代起，就没有任何一款值得一玩的“《魂斗罗》系列”作品，不过本作却给即将没落的系列打了一针强心剂。画面、音效方面合理利用了PS2的机能，关卡设计也有当年的风范，至少一上手就会有在玩《魂斗罗》的感觉，并加入了一些很炫的演出效果，在总体感觉方面抓得比较到位。游戏难度不低，但主要是依靠BOSS战来拉长游戏时间，这一点让人稍感不满。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/KONAMI/SIN CONTRA/STG/2002-11-14/1～2人/108KB

魂斗罗 执念

画面
音效
系统
难度

紫枫

从发售前的期待，到发售后的失望，可以说代表了本人对GBA版《魂斗罗》的感情变化。如果说没有过当年玩《魂斗罗》的感情，我或许会给这游戏打上8分的。但是没有诚意的移植的确让人失望，原创要素根本就是0！既没有SFC的武器切换，更没有MD的动作多元化，这样移植反倒是倒退了几步嘛。开枪的音效更是“清脆”到了极限，给人一种不像是“武器”的感觉。卡带干嘛不用上64M呢？就算是没有任何原创之处，再收录MD的几个关卡相信大家会更容易接受的。遗憾啊！

SOUL

对比PS2《真魂斗罗》的精彩，本作就显得有些诚意不足了。游戏从头到尾都是对原作的忠实移植，但除了将SFC版的横版面关卡完全移植以外，MD版却又只移植了两个关卡。音效表现不错，忠实还原了原来SFC版的音效，但音乐方面就令人无法忍受了，音乐甚至不如FC游戏的音乐动听，其实GBA上很多游戏的背景音乐都不太行，根本无法与SFC相提并论，GBA的硬件问题？难度过高也是缺点之一。不过新加入的固定枪方向的操作倒是相当不错，这次游戏的战法多了一些。

纱迦

所谓的《魂斗罗 执念》，可以看作是SFC版《魂斗罗精神》的不完全版，游戏的系统和SFC版一模一样。游戏的最大缺点就是关卡太少，一共只有6关。游戏本来号称是综合了MD版和SFC版，但要知道，光是MD版就有15关之多，游戏只节选6关显然是远远不够的。而且这6关和原来一点变化都没有，惟一的不同就是删去了若干华丽的特效。对于这两代早已烂熟于心的玩家来说，明显会有一种失落的感觉。因此只向没玩过这两代的玩家推荐这款游戏，不过要对游戏难度有心理准备哦！

不过不失

GBA/32M/KONAMI/CONTRA HARDSPIRITS/2002-11-14/1～2人/对应通信对战线

龙战士V

画面
音效
系统
记录系统的变态度

星夜

拿到手之前我还有些怀疑，因为游戏原来所公布的画面看上去不太舒服，不过在玩几小时后就感觉到它的魅力了。虽然说它使用的卡通渲染技术并不太出众，不过实际游戏中玩家的注意力都被吸引到独特的战斗系统上而无暇顾及。此外全新的SOL系统也大大增强了游戏的耐玩程度，我就是通关后立即又投入到二周目游戏中了。（笑）不过本作最大的缺陷就是记录系统了，只能记录一个、不能拷贝、记录还要道具，后期经常3-4小时没地方记录……怪不得叫“生存RPG”呢！

纱迦

“这……这真是《龙战士》吗？”如果你是一个《龙战士》迷的话，玩过本作之后心里一定会发出这样的疑问。这一代《龙战士》和前几代简直是有天壤之别，大相径庭的世界观就不用多说了，光是全新设计的战斗系统就得让人花上好长一段时间去适应，游戏的创新之处“SOL”系统也非常麻烦。可能是为了突出“生存RPG”的标题，游戏中的SAVE非常艰难，用惯了S/L大法的玩家（比如我）这回算是完了。总之，这是一款不折不扣的上级者向GAME，希望CAPCOM的冒险能够成功。

邪魔天使

官方对该游戏的定义是“生存RPG”，开始还不知道其“生存”二字的含义，但玩了之后就深刻体会到了——游戏难度不是一般的高。玩的时候要格外小心，不知什么地方就蹦一个敌人出来，特别是在游戏初期能力和装备较差时，稍不注意就会被K.O掉。游戏运用了近期非常流行的卡通渲染，除了诡异的人设和黑边之外其他方面都还可以。新加入的SOL系统开始让人有点摸不着头脑，但二周目时你就知道它的精妙之处了，很多之前不知道的情节都来了个大公开，耐玩性很高。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/CAPCOM/BREATH OF FIRE V DRAGON QUARTER/RPG/2002-11-4/1人/240KB/只对应DS2

真女神转生 光之书·暗之书

画面
音效
系统
恶魔丰富度

LIKY

因为玩过GBC版，自然对GBA版的正统续作比较关注。上手后的感觉非常亲切，因为最初的场景、剧情简直与前作没有多大区别，同样是在学校里，同样是受到恶魔的攻击，教室里的摆设几乎都与前作一样，甚至在相同的地方找到了相同的道具……因为平台的进化，画面效果的提升是毋庸置疑的，很多场景看起来都很亮丽，用色很鲜艳，战斗画面也加入了背景，释放魔法时的效果也比以往更华丽。而系统方面也有不少进化，特别是化石融合的设定比较有趣，总的来说是一款中规中矩的RPG。

阿修罗

首先阿修罗要表示对ATLUS的失望，因为实际拿到游戏后发现要比当初预想的差！基本上本作只是GB版的强化，游戏的基本系统等都和前作相差无几，对于老玩家来说新鲜程度不够。战斗系统方面除了参战的人数变成了3个、战斗画面增加了背景以外并没什么特别吸引人的地方。不过改良过的合成系统、两个版本完全不同的情节倒是还有一些看头，三身合体、化石合体都是前作所没有的。不过作为二线的RPG似乎不应该要求过高，这样低难度游戏很适合随时拿出来玩两下调节一下情绪的！

邪魔天使

感觉最近ATLUS除了“《真·女神》系列”就没做其他游戏了，由于没有玩过前作所以也不知道有哪些变化，但本作给人的感觉就是简洁，不管是界面还是操作。而游戏最吸引人的地方自然就是收集了，众多可爱的小恶魔让人爱不释手。“《真·女神》系列”的合体系统自然必不可少，特别是当合成出强大的恶魔时，那种成就感真的是不言而喻。游戏的最大魅力就在于交换，作为一款收集类的游戏不交换怎么行，从朋友那交换到好的恶魔有利于战斗，这些都是此类收集游戏的共通乐趣吧。

热血推荐

GBA/64M/ATLUS/真女神转生デビルチルドレン 光の书·暗の书/RPG/2002-11-15

15分及以下：垃圾GAME；16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

www.plumbook.cn

死亡之屋III

画面 / 音效 / 系统 / 难度

热血推荐

纱迦 8

这一代的画面又有了明显进步，可谓同类游戏之冠。游戏系统有了非常大的改变。主人公的武器变成了霰弹枪，虽然破坏力超强但上膛时间巨慢，令老玩家非常不适应。本来本系列对开枪速度的要求远远高于精确度，但如此设定使得精确度又变得重要起来。基于霰弹枪的强大威力，对付途中的杂鱼可谓难度全无，但BOSS战就比前作要棘手得多。通关后出现《死亡之屋2》，大家可以自行比较两代的差异。最终BOSS依然拥有近乎无赖的实力，要有CONTINUE的觉悟。

D·S 8

画面上得到完全进化的射击游戏，系列的特色也完美保留下来，由手枪进化为霰弹枪也着实让游戏的暴力与血腥程度更上一层楼。“《死亡之屋》系列”所讲究是快速、准确、判断这3大特色，这些要素无论在普通的流程战与BOSS战中都得到了很好的体现，让老资格的玩家上手一试便知道这是“《死亡之屋》系列”的作品。游戏的缺点主要体现在变化太少，分歧太少，也弱化了“救援”这个要素，比起2代来不能不说是一种退步。但该游戏还包含《死亡之屋2》，实在超值。

多边形 7

当我看到实际游戏的画面时，当初那种不快顿时消失了，看来只有Xbox才能达到这样出色的画面表现。光枪游戏发展到今天，已经给人一种捉襟见肘的感觉，这一点《HOD3》表现的尤为明显。除了画面提升了不少之外，游戏的玩法，创新的元素甚至还不及前作。加上游戏抛弃了投机分歧路线的进行方式，使得游戏的变化相当死板。自始至终只有一把SHOTGUN，游戏总共才6关，这些怎能满足玩家苛刻的需求呢？好在游戏还附加上最经典的《HOD2》，总算给人一种物有所值的感觉。

Xbox/DVD-ROM/SEGA&WOW ENTERTAINMENT/THE HOUSE OF THE DEAD 3/光枪STG/2002-10-24/美版

银河战士 融合

画面 / 音效 / 系统 / 关卡设计

黄金珍藏

阿修罗 10

爽就一个字！本作的完美度绝对超过了《白夜协奏曲》！在情节方面，走科幻路线的本作可能没有“《恶魔城》系列”那样的神秘感，但是绝对称得上跌宕起伏。而在动作方面，使用简单的操作就可以做出丰富多变的动作，而且对于操作的技术也有一定要求，同越来越强调RPG要素的《恶魔城》相比，本作更加接近动作游戏的本质。最值得一提的是本作的隐藏要素了！众多隐藏道具和隐藏房间都需要玩家拥有很强的观察力和操作技术，对于喜欢这个类型游戏的玩家来说绝对有挑战性！

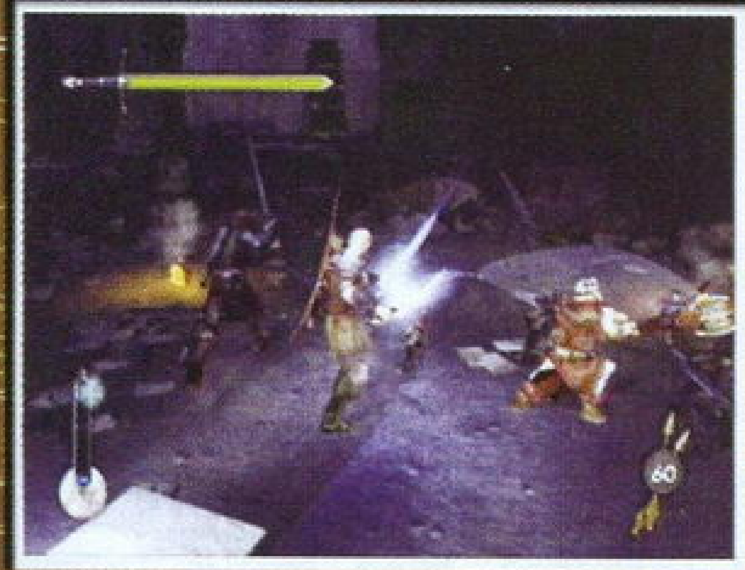
LIKY 8

无论是界面还是画风，乍一看还以为就是SFC版。游戏的操作感相当棒，但也由此带来对操作技巧的要求也更为严格。很多人都拿《银河战士》与《恶魔城》比，《恶魔城》有难度越来越简单的趋势，而《银河战士》则没有，它还是一个硬派ACT，很多时候你只能凭技术，而不是凭等级、凭HP。所以GBA版《银河战士》仍是一款难度很高的游戏，尤其是在后期，很多BOSS会让你打得吐血。不过游戏游戏的一个魅力也在于高挑战性。

纱迦 9

通常描述这个系列时，我们常用《魂斗罗》+《恶魔城》来形容它，其实《恶魔城X 月下夜想曲》有很多创意都是来自于它的。和GB版比起来，游戏增加了地图，使得游戏轻松了不少，而且版图的设计也比当初的GB版进步了很多，再也不会看到大段大段似曾相识的场景。相信玩过GB版的玩家一定有恍如隔世的感觉。游戏的隐藏要素非常丰富，隐藏房间、隐藏能力非常多，要想100%通关实属不易。本作还可以与NGC版联动，联动后能够获得全新的模式，实在是非常吸引人啊。

GBA/64M/NINTENDO/METROID FUSION/ACT/2002-11-18/美版



指环王 双塔

画面 / 音效 / 系统 / 原作电影改编度

热血推荐

GOUKI 8

对因为电影才变为“伪非《指环王》FANS”的我来说，本作的推出最重要的是游戏中收录的那些《双塔》的影像。不过，本作也的确算得上电影改编游戏的佼佼者了，即时演算的画面、CG与影片的片段的结合非常巧妙，一个不留神你就会怀疑现在看到的到底是游戏的CG画面还是电影的片段？单就游戏部分来说，在动作的处理上显得还是不够老道，总是显得有些力度不足，而且游戏的难度也比较高，很容易会吓退一些慕名而来《指环王》FANS。

阿修罗 7

不论是冲着游戏中的那些影像特典还是游戏本身的爽快感，大家都有必要试一下！游戏忠实再现了电影原作第一部和第二部中各大战斗的情节，让玩家在游戏的时候就会感觉如同在欣赏电影一般。多主角选择的系统很不错，不过可惜刚多尔夫没有作为隐藏人物出现，而且主角的区别只在于招式的不同，没能够在情节分支上进行表现。游戏的按键组合必杀技还算不错，可惜很容易在使用途中就COUNTER……最后几关敌人的数量如潮水一般，即使是EASY难度也要让玩家手指抽筋的！

SOUL 9

近年来最优秀的美版游戏之一。该游戏改编自电影，但与其他电影改编的游戏完全不同，因为《双塔》才可以真正称得上是充分利用了电影资源，游戏进行中电影场面与游戏画面的完美切换足以让人啧啧称赞。但《双塔》的优点还远不止于此，背景设定尤为值得一提，场景非常壮阔，临场感满点，我甚至不禁会想——原来PS2还具有这样的超强机能。本作游戏性同样不俗，还吸收了《鬼泣》那样的升级系统，游戏过程充满乐趣，惟一的缺点就是游戏的打击感还是不尽人意。

PS2/DVD-ROM/EA&STORMFRONT STUDIOS/THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS/ACT/2002-10-21/1人

指环王 双塔

画面 / 音效 / 系统 / 联线的乐趣

热血推荐

LIKY 9

这款游戏对我而言完全就是意外之喜，因为完全没有料到它的素质会如此之高，会如此好玩。游戏是以标准的“大菠萝”形式来进行，5名熟悉的角色根据原作的剧情展开各自的冒险。游戏的画面是一派写实风格，刻画得非常真实，而且还用到了半透明效果，尤其出色的是画面小细节的表现很到位。而音乐音效也是游戏的一个亮点，结合不同场景，音乐时而雄壮时而阴森，而且很多都用到了电影中的配乐，让人倍感亲切。其实游戏最爽的还是联机，虽然只支持2人，但已够让人沉迷了。

阿修罗 8

喜欢“大菠萝”的人一定会对这款游戏着迷的，因为它整个系统都是借鉴“大菠萝”的，可以说是GBA上不折不扣的“大菠萝”，所以很多人都会不自觉地拿它与《光明之魂》相比，说实话，它的确要比《光明之魂》优秀，无论是场景的广阔，还是音乐音效的表现，都令人称道。而且厂商的技术力也让人惊讶，在游戏中我们经常能看到同屏处理十多个人物而没有一点拖慢现象，要知道游戏中的所有人物都用到了多边型处理。其实，游戏的最大卖点在于它的名字——《指环王 双塔》。

邪魔天使 9

开始游戏时一小段《双塔》的MOVIE让邪魔吃了一惊，不愧是128M的大容量。而进入游戏后更是觉得这个游戏的精妙之处：雄壮的音乐、美丽的画面、流畅的动作，都显示出这是一款不可多得的精品。第一次在GBA上看到做得如此优秀的半透明效果，同屏显示的人数也很多。游戏采用了典型的AD&D（龙与地下城）系统（当然，是简化版），将每个人的职业能力、特点发挥得淋漓尽致。游戏可以进行两人联机，而联机才是游戏的魅力所在，还有隐藏人物哟。强烈推荐！

GBA/128M/EA&GRIPTONITE GAMES/THE LORD OF THE RIGNS THE TWO TOWERS/ACT/2002-11-14/1~2人/对应通信对战线

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

游戏时间 10个小时以上

逆转裁判 1·2

GBA	CAPCOM	AVG	1人
	2001-10-12/2002-10-18 发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元

人们在一生之中总会遇到很多困难，或大或小，有时甚至能够让人感到万分绝望！在一切似乎已经到达尽头的时候……大逆转！如果能够坚持真理、不断努力，等待你的就是一发逆转！正像古语所云："绝处逢生"、"柳暗花明又一村"。

今天阿修罗要说的就是让人充分体验大逆转的全新法庭战斗型游戏——《逆转裁判》。或许有不少玩家在接触《逆转裁判》之前还玩过其他侦探类游戏，但是你很快就会发现，《逆转裁判》的特色是十分鲜明的！同样是和罪犯进行较量，侦探游戏侧重的是收集证据、用大量证据推理出真正的凶手，而在《逆转裁判》中虽然也有一定侦探取证部分，但是它更加强调利用已知的有限证据让罪犯自己在证言中暴露出马脚，这正是辩护律师和侦探两种职业所不同的地方。简单来说，侦探游戏就是"行动派"，而《逆转裁判》就是"口舌之争"！不过大家千万不要把这里的"口舌之争"当成一种贬义词，因为语言不仅仅是简单的词藻堆积，能够用它来成就大事才是真正的艺术！当年诸葛孔明舌战江东群儒已经成为了千古佳话，而今天你就是无辜者的救星、法庭的主宰者！

通常的侦探游戏一开始玩家并不知道犯人到底是谁，但是总可以得到若干蛛丝马迹。然后侦探大人所要做的就是通过推理将看似毫不相关的各个证据联系起来，接着结合每个可疑人物的言行加以具体分析，最后义正词严地指出："真相只有一个"、"凶手就在我们中间"！（笑！桥段是老了一点，不过还是很经典的！）所以说侦探游戏的目的只是找出犯人。而我们来看看《逆转裁判》是什么样的，不论是1代还是2代，我们都很清楚我们的委托人不是凶手！而且我们甚至知道真正的凶手到底是谁！但是现在已经有足够的人证和物证将我们的委托人和"犯人"这个词联系在了一起。为了不让无辜的人遭受牢狱之灾，身为辩护律师的我们就要挺身而出，仔细查看证人的证言和证据之间的矛盾，发现作伪证者的破绽！我们的首要目的是要让法官宣布我们的委托人是无罪的，当然身为"正义的味方"（汗）绝对不能够只顾自家的利益，在我们的工作之外我们还要顺便指出真正的凶手！正所谓"天网恢恢，疏而不漏"，ここまでだ，犯人！

以前的侦探游戏因为涉及的题材多为谋杀等表现社会阴暗面的内容，所以通常都比较严肃、正规，容易给玩家一种死板、不易亲近的感觉。而《逆转裁判》可以说完全没有让人感到类似的不快。这个系列的画风十分特殊，单看静止的插画可能还无法其中的奥妙之处。不过一旦你实际玩了游戏以后就会发现，各个人物丰富的表情和夸张的动作不仅使得整个游戏充满了戏剧性的演出效果，还恰如其分地表现出了他们不同的个性。比方说你看到身材高大的被告因为被冤枉而要被判处死刑时痛哭流涕的样子，比方说你看到虽然遭到陷害却还是表现出坚强的样子、却又没能完全掩饰住内心的不安的女委托人那让人心痛的神情，比方说你看到控方律师为了判处被告人有罪而不择手段时淫淫笑的阴险表情，比方说你看到主角成步堂龙一陷入危机时汗如雨下、在思考问题时却沉着冷静的不同反应，比方说你看到成步堂已经掌握一切证据、成功地为委托人辩护时得意的神态，比方说……通常因为GBA的机能限制，文字类的游戏很难做到通过如此丰富的表情和动作来表现人物的性格，而且即使在次时代的主机上，也很少有游戏会如此来塑造人物。所以玩过这款游戏的人即使对日文不是很在行也会因为游戏的人物而大呼有趣的！在2代中，手持皮鞭将法官打的控方女律师狩魔冥可谓是个性张扬，只要她不满意不管是谁都逃不过她的皮鞭，甚至还把成步堂打到当场晕倒，不愧是"SM女王"呀！（汗！）但是游戏最后在机场，她和御剑怜侍的一段演出更让玩家看到了她那"凶恶"外表下不为人知的脆弱一面，大大提升了角色个性对玩家的感染力！从这一点可以充分看出制作人员刻画人物的手段之高。

说到日文，不得不提一下，虽然这款游戏本身难度并不是很高，但是要想真正了解这款游戏、把握这款游戏的神髓，那么一定程度的日文基础是不可少的！暂且不提能否理解剧情这么深的东西，但是游戏中一些很细节的地方，如果不懂日文的话就很难体会其中的奥妙之处了。听说国内有小组为了能够让更多的玩家体验这款游戏的乐趣正在自发的进行汉化工作，我们当然很感谢他们这样的精神，但是有一些小东西是中文很难表现的。例如，游戏的主角名叫成步堂龙一，而成步堂的日语发音なるほど本身也有"果真如此"的意思，这也其实也是在暗示主角最后一定会找到事件的真相、为委托人开脱罪名、找出真正的犯人的！而在游戏中，利用这样的谐音的地方也很多。比如《逆转裁判》中第一个案件的委托人姓矢张，这个姓的日文发音やはり还有"果然"的意思，而这个委托人也老是被别人叫做"やっぱり"（やはり的口语说法）；还有，在《逆转裁判2》的第一个案件中，主角因为遇袭而暂时失忆，所以对于法官总是对着他说"果真如此"感到十分不解，其实那只是法官在叫他的名字而已！（爆笑！）正是这些小细节使得原本应该很严肃刻板的法庭类型的游戏充满了笑料，但是日文"苦手"的话就完全无法引起共鸣了！话说回来，对于我们这些经常接触日本游戏的玩家来说，即使看不懂日文至少也要记一下五十音图，寓教于乐这么重大的意义就不说了，就算是输入密码也会方便很多呀！（啊，什么？最近已经很少出现要密码的游戏了？）

作为侦破推理题材的游戏，最重要的当然就是峰回路转、跌宕起伏的剧情了。玩这种类型的游戏如果不清楚游戏的剧情就等于什么都没有玩到！只有优秀的剧情才能够让人产生玩下去的欲望，这就是所谓"引人入胜"了。前面说了，《逆转裁判》经常在故事的一开始就把犯人的真面目展示给大家。当然这只是最初一话才会做的事，这样能够一下子就把玩家的精力全部吸引到寻找证人证言漏洞这个游戏最关键的要素上来了。但是，随着游戏的进行，案件的难度自然要加大，而为了让玩家有更多的推理余地，游戏不会再明确地告诉你犯人到底是谁，但是你仍然可以明确地知道：自己的委托人是无辜的，我要做的就是让他被无罪释放！所以玩家要不断收集有利的证据，在收集证据的过程中，玩家会遇到各式各样的角色。在和这些角色的交谈中，事件的真相被逐渐发掘出来，虽然一开始可能玩家还有不少迷惑，但是慢慢地就洞悉了一切。最后在法庭之上，玩家只要利用自己的如簧巧舌"引诱"犯人露出马脚，说出前后矛盾的话，胜券就在握了！Let him eat himself's foot！看到最后犯人最后伏法时的窘态，看到委托人得到释放后开心的表情，身为辩护律师的你一样会拥有很HIGH的快感的！

最后说一下在《逆转裁判2》中出现的心锁系统吧！前作因为其优秀的故事性和独创系统大获成功以后，CAPCOM特地为这款续作加入了这个新的系统。之前因为把重心放在了标榜的"法庭战斗"部分，所以作为过渡的AVG侦探部分略微显得薄弱了一些。那个时候玩家要做的只不过移动光标调查道具，不断找证人或者嫌疑人对话，偶尔出示一下道具，并没有什么太特别的东西，因为游戏真正的推理部分都被放在法庭战斗部分。加入了心锁系统以后，在侦探部分也需要玩家用到自己的推理才能，综合各种道具和证言，让证人说出更重要的东西。而正是这个系统的加入才使得游戏的素质有上了一个台阶，最终被某著名日刊选入了白金殿堂！

虽然知道很多读者可能无法完全理解剧情，但是阿修罗还是要强力推荐这两款游戏！另外阿修罗还要在这里做一个广告，在《掌机王》第3辑上我们会为大家推出详细的剧情攻略，想体验游戏乐趣的玩家千万不要错过哟！

本栏目感谢深圳"华城新机地"游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）82286364 25156912

www.ptumbook.cn

特别企划

游戏世界的宠物伙伴

文：D·S

说起现在最具人气的游戏主角，很多玩家都可能认为是那种拥有非凡的能力、特殊的性格、悲惨的身世以及完美的形象的主人公。殊不知“红花还要绿叶衬”，目前国际游戏业界比较流行的做法就是为那些英明神武的主人公们搭配上一位介于伙伴与宠物双重身分之间的配角，这样的设计不仅活跃了游戏的气氛，同时也为游戏增添了许多故事内容上的拓展性，但最重要的一点还是要给游戏玩家一个鲜明的印象，成为他们茶余饭后的话题。

宠物伙伴的范围				
	1. 必须是单独的个体，存在的形式可以是逻辑上的概念或抽象的精神体，不属于主人公物质上的一部分。	2. 有特殊的能力，无论是自身具备的能力还是能够引发出主人公的能力。	3. 曾经出现在游戏中，能够通过玩家的视觉观察发现他们的存在。	4. 本文所介绍的宠物伙伴与个人或团体没有任何关系，如有巧合，纯熟雷同。

动物类

相信“动物类”是符合“宠物伙伴”范围内最多的一种了吧，从RPG类游戏到PUZ类游戏，我们都可以看到这些家伙的身影。虽说有一部分本身就是动物，但也有相当多的“动物类宠物伙伴”仅仅是根据现实世界中的某种动物的特征而创作出来的，其本身的个性特色则是融入了游戏设计者的思路。经过对资料的汇总可以发现在FTG类游戏和ACT类游戏中出现的频率最高，分析其中的原因可以发现这两类游戏最吸引人的首要因素是对主人公的塑造，而在游戏厂商设计人物的同时往往也考虑到了加入“宠物伙伴”这一要素，希望引起更多玩家的注意。

RPG游戏

口袋妖怪
宠物名称：皮卡秋
宠物主人：玩家

作为全球最著名的经典掌机系列游戏，皮卡秋受欢迎的原因还是在于造型可爱，深得孩子们的欢欣。以鼯鼠为原形的皮卡秋不仅作为多款游戏的主角，就连在动画和主题公园中都占有相当重要的地位。尽管《口袋妖怪·红宝石》和《口袋妖怪·蓝宝石》已经发售在即，但这丝毫不能影响到皮卡秋的魅力，相信任天堂还是会在GBA上让皮卡秋继续展示魅力的。

格兰蒂亚 2
宠物名称：加罗
宠物主人：无

生活在地下通道或洞窟里的生物，其最大特征就是尾巴会发光，帮助冒险者照亮黑暗的迷宫。除了喜欢黑暗的地方之外，我们对它的其他情况就不得而知了，只知道它喜欢吃一种果实，如果给它一定数量之后它就会像围脖一样蜷在冒险者的脖子上照亮道路，叫声很可爱哟。

风来之西林
宠物名称：科帕
宠物主人：西林

科帕是一只会说话的狸鼠，总与西林形影不离。但是同时比较遗憾的是科帕并不能参加战斗，只以宠物形态出现在西林的身边。在以“《风来之西林》系列”为招牌作品的游戏厂商看来，科帕在某种意义上已经成为该游戏的吉祥物和厂商的幸运标记了。

波波罗古罗伊斯
宠物名称：帕普
宠物主人：皮朗

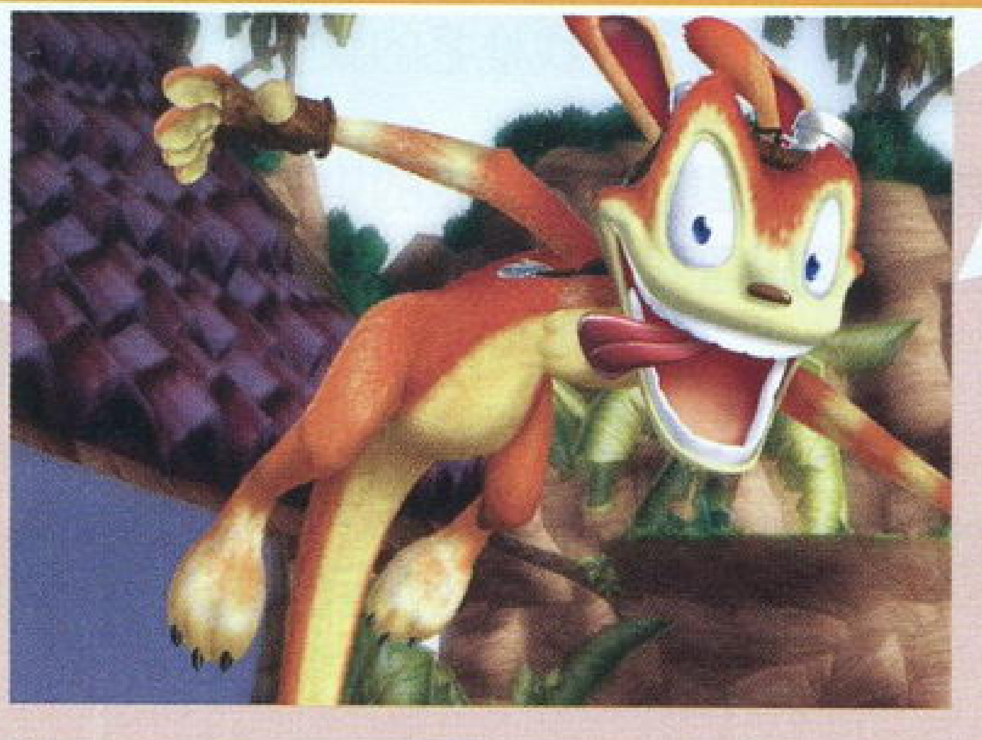
外形酷似小熊猫的宠物帕普是皮朗最亲密的伙伴，虽然在战斗中的作用不大，但却实实在在给漫长的冒险旅途增添了几处亮色，为皮朗和他的同伴带来了欢乐。游戏本身面向低年龄层的RPG玩家，设计出帕普这样的宠物相信SCE的游戏制作人员也花费了一定的脑筋，使这款游戏更加能够散发出童话的气息。

最终幻想VIII
宠物名称：莉诺亚的狗
宠物主人：莉诺亚

莉诺亚的忠实宠物，其地位与《FFVI》中忍者角色的那只忍犬一样。《FF VIII》中惟一能和斯考尔的究极必杀“END OF HEART”媲美的就是莉诺亚的最强必杀，而这招必杀技就是由莉诺亚的狗来完成全程的，堪称“最强之宠物狗”。（笑）而类似这样的设定在其他的RPG游戏中也能够看到，但仅仅因为莉诺亚人气实在太高，还是以她的宠物狗为重点介绍吧。

ACT游戏

杰克与达斯特
宠物名称：达斯特
宠物主人：杰克



在游戏中杰克有一头金黄色的头发，是一位血气方刚的少年。在他的肩膀上还有一个形影不离的好伙伴——达斯特，达斯特在游戏一开始时掉进了一个魔法池，然后就变成了一只顽皮的水貂。不要小看了达斯特，它可抢了不少杰克的风头，也可以说是整个游戏的一大亮点。看来Naughty Dog借鉴了许多卡通片例如《狮子王》、《花木兰》等作品的成功经验。在游戏中加入了达斯特这么一个搞笑角色，不仅活跃了整个游戏的气氛而且还会引发很多重要的游戏情节。

星际火狐大冒险
宠物名称：特里奇
宠物主人：Fox

特里奇属于地行族三角龙这个种族，而它作为地行族的王子，在Fox冒险的旅程中主要负责探索的任务，发现那些隐藏的机关。从广义上来讲，特里奇更像是Fox的同伴，而不是Fox的宠物。但想想如今丑丑的宠物总是受到热烈欢迎，特里奇这样的小恐龙自然也应该纳入到“宠物伙伴”这个大家庭中来了。各位“火狐迷”不要小看它啊！

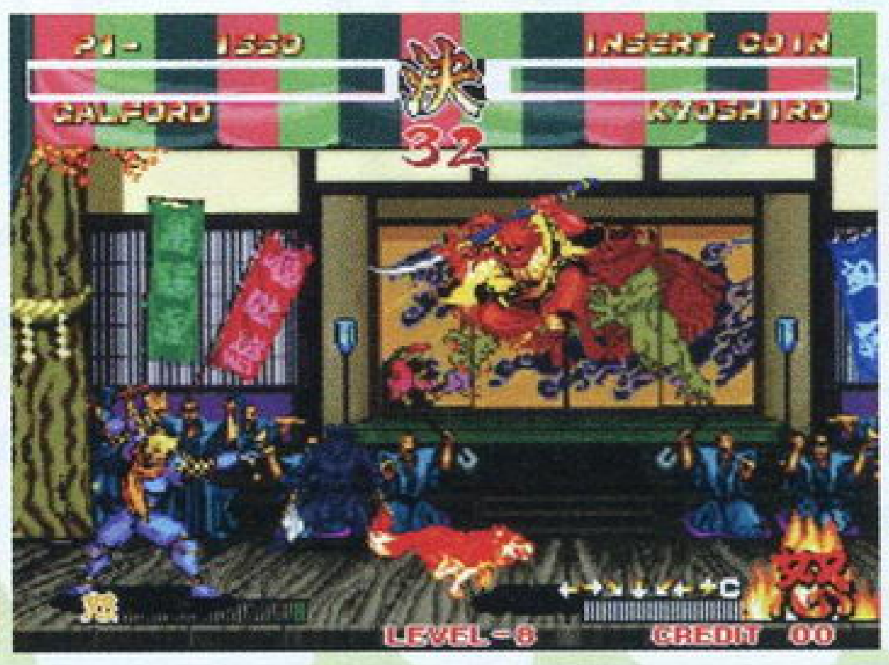
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

FTG游戏

以追求潮流为设计主风格的SNK美工人员相信是一批酷爱宠物的人，因为玩家耳熟能详的那些热门街机格斗游戏中，总是能够在性格各异的角色身边找到他们喜爱的宠物。虽然有一些宠物的名字并没有相关资料，但无论在角色的出场还是胜利POSE中让玩家能够看到他们充满爱心的一面，以及人与动物之间的自然和谐美，这就足够了。而NAMCO在其开发的格斗游戏中也喜欢加入一些动物，据说是与游戏制作者的爱好有关。

▲与MARY一直形影不离的狗狗是经过训练的，虽然与警犬在性质上有很大的分别，但是综合素质也同样非常出色。

▲有多少人会注意藏在牙神幻十郎身边的这只青蛙呢？在牙神漫长的战斗之旅中，惟一陪伴着他那孤寂的身影的伙伴就是这只青蛙了，虽然牙神几乎漠视它的存在。



▲加尔福特的爱犬巴比不仅懂得各种忍犬必杀技，就连武器破坏技也是有是由它单独完成的，难怪有些玩家说加尔福特是靠狗吃饭的伙计了，呵呵。

▲《月华剑士2》中刹那的造型是现代派与古典派的完美融合，而能够配得上如此设计定位的当然非猫头鹰莫属了。（D·S最喜爱的动物就是猫头鹰，270度的颈部运动可不是所有生物都具备的啊！）

▲娜可露露的守物鹰玛玛哈哈就仿佛是她生命的一部分，维护着巫女圣洁的领地。因为叫声清脆独特，在日本玩家中还曾经组建过寻找这类鹰的自发旅行团。

▲查姆查姆身边的小猩猩其实就是她的哥哥塔姆塔姆因为受到诅咒而变成，（详见《真说侍魂 武士道烈传》）它的必杀技都是来自于塔姆塔姆的，玩过一代的玩家一看便会明白。

▲PANDA也是三岛平八的宠物，由凌晓雨负责照料，后来它也背起了书包与凌晓雨一起去上三岛高中，并每天与凌晓雨一起参加训练。最搞笑的是KUMA一直都是PANDA的追求者，但总是碰壁，希望《铁拳5》推出的时候KUMA能够得尝所愿吧。

▲KUMA为"铁拳王"三岛平八的宠物，但它绝不是一般的熊，它与平八一起修炼武力，而且使着平八流熊真拳，但每次参加铁拳大赛，它总是被保罗所击败。单恋着PANDA也是目前KUMA最痛苦的事。

AVG游戏

心跳回忆
宠物名称：树袋熊
宠物主人：馆林见晴

颠覆树袋熊在人们心目中憨态可鞠的印象，以卡通形象出现，经常藏匿在馆林见晴的身边也更加增添了这位隐藏人物的神秘感。由于关于这只树袋熊的资料实在太少，在《心跳回忆》推出之后，也仅仅在相关的PUZ游戏中作为隐藏角色出现过，想更多地了解它实在不容易啊！

见习天使魔法蛋
宠物名称：小青
宠物主人：花梨

高二的寒假到了。感情受到挫折的椎名在某天回家的时候发现了从天而降的长着翅膀的少女花梨。据花梨自己说，身为见习天使的她是为了完成天使学校的毕业考试而来的。而考试的课题就是帮助椎名找到幸福的爱情。于是从那天开始，花梨就住进了椎名家中，开始了帮助椎名寻找他的爱情的工作……虽然她性格上有点毛毛糙糙，但是却很善良，对于家务事也很在行。在椎名家住下来以后，随着对椎名深入了解，花梨逐渐被他所吸引了，把他当成了自己重要的家人。但是，天使是不能和人类相爱的，所以花梨隐藏了自己的想法，和"幸福的青鸟"小青一起为了寻找椎名的真爱而到处奔走。

同级生2
宠物名称：蓝波
宠物主人：杉本樱子

如果说与樱子的结局多少有些令人意想不到的话，那她的宠物文鸟蓝波的死应该是拨动玩家心弦的第一波动力，没有失去何尝能够体会拥有的快乐。说的片面一些，所有达成樱子结局的玩家都至少应该缅怀这只可爱的文鸟，它教育了玩家珍视一份爱的可贵，让付出成为一种快乐，让体会成为一种心境……别了，永远的蓝波。

这是"油细鸡"小编公认的贱兔！

STG游戏

武装飞鸟2
宠物名称：POMUPOMU
宠物主人：玛莉安

POMUPOMU是13岁魔法少女玛莉安的宠物小兔，不过POMUPOMU喜欢成熟的女人，而玛莉安还喜欢揪住它的耳朵把它当蓄力攻击扔出去，所以POMUPOMU真是不甘心啊。不过听说万能的药神能够把玛莉安变成18岁的大姑娘，于是POMUPOMU忍受着玛莉安的虐待上了路。

www.plumbook.cn

人造机械类

自从“蒸气时代”以来，人们对于机械的认识与制造也日新月异。而包含着人类幻想结晶的游戏中当然也少不了机械的设定了。广义上的机械给人的感觉是冰冷的，没有生命力的，但是一旦将游戏中出现的机械赋予了人的思想、人的语言或者人的行动之后，玩家往往就会发现“宠物伙伴”的范围又扩大了一层。

PSO
宠物名称：MAG
宠物主人：各位 PSO 的英雄

玛古是宠物形态的特殊防具，通过喂养道具可以成长并且能够获得特殊能力，是战斗中的得力助手。因为玛古的形态会随着玩家育成的方式不同而产生变化，所以从外形上无法作统一的比较。但玛古在玩家升级的过程中的确扮演着重要的角色，让玩家对游戏丰富的变化性高度认同。SONIC TEAM 官方也曾经推出过玛古的进化表和育成指南，有兴趣的玩家不妨查找一下这方面的资料。

徽章机器人
宠物名称：徽章机器人
主人：玩家

徽章机器人是一种可以自由组装零件和徽章的机器人。它的特性完全由玩家自行决定，装备不同的零件和徽章可以在战斗中发挥不同的作用。而游戏的世界观就是以机器人之间的战斗为主要剧情线索的，从某些方面来讲可以看作是任天堂游戏所倡导的育成要素的进化形态。

瑞奇与叮当
宠物名称：叮当
宠物主人：瑞奇

为了纪念 PS 在日本推出8周年（1994 年12月3日在日本发售第一台PS 主机），SCE 特别制作了这款对应PS2 的动作游戏。而游戏中的两位主角瑞奇与叮当便成为具有标志性意义的角色。呆头呆脑的叮当是在机器人兵工厂制造的“不良品”，但却不知道因为什么原因拥有了沉着冷静且充满了强烈责任感的性格，绝对是值得信赖的伙伴。

原创生命类

从现实世界中获得的灵感往往会激发游戏设计者更广阔的思维空间，而在创造宠物伙伴的时候，这条原则当然也同样适用了。原创生命类的宠物伙伴最强的吸引力来自其给予玩家一种新鲜感，好奇心能够促使着玩家想去了解它的一切，而且它的生活环境、性格特征、情绪动作都可以凭借游戏设计者天马行空般的想象力淋漓尽致地发挥出来，让玩家得到独一无二的亲切感。

《索尼克大冒险》系列
宠物名称：查欧
宠物主人：各位SOINC的玩家

查欧是一种奇怪的小生物，它可以和其他种类的物种合并而进化。在“《索尼克大冒险》系列”游戏里那些查欧生活在查欧花园中，而玩家所选择的物种可以使查欧向两个相反的方向进化，但无论最终变成天使查欧还是恶魔查欧，在培养的过程中，玩家融入的感情也完全被包含在里面，最后的成就感往往是语言难以形容的。此外GBA和DC的VMS都对应育成查欧的迷你游戏，这种每时每刻都会呆在玩家左右的感觉为这种游戏设想提供了现实的游戏环境。

查欧是体现 SEGA 社训的最佳表现，创造就是生命。

NAMCO 最著名的 PUZ 类游戏中也同样加入了宠物伙伴，这只能让玩家体会什么是“世界大同”了！

钻子先生 Ace
宠物名称：帕库太利亚
宠物主人：各位钻子先生

在游戏的育成模式中，玩家可以在研究所领养到一只可爱的帕库太利亚，它的成长除了需要进食大量的砖块外，还需要利用各种道具令它们发生突变。除了这些外，在研究所里玩家可以和帕库太利亚进行对话交谈，甚至对它们进行抚摸增进与它们之间的感情，这些要素在掌机游戏的育成概念中还是比较新颖的。

波奇与喵儿
宠物名称：波奇与喵儿
宠物主人：玩家

制作《噗哟噗哟》的コンパイル今年为玩家献上的带来新感觉的下坠 PUZ 游戏！其规则是将若干相同颜色的动物色块连在一起，然后在玩家想让它消失的时候消掉。而动物色块正是由可爱的原创生物波奇和喵儿构成的，并且在游戏中波奇和喵儿的叫声和动作都被制作得惟妙惟肖，绝对能够赢得女孩子的欢心。

www.plumbook.cn

随身玩伴
宠物名称：井上多罗
宠物主人：游戏玩家

白色的大头小猫咪，性格非常单纯，有点好色，但是非常害怕孤独。井上多罗的生日是5月6日，血型为A型，它名字是从玩家中征集过来的，而为它起名的人是经营着名为“井上寿司”品牌的老板。多罗的梦想就是成为一个人。这个由SCE亲自打造的吉祥物如今在全世界范围内都能够找到它的身影，深入生活，作玩家最贴心的朋友是多罗给玩家带来的最鲜明的印象，目前以多罗为主角的游戏共推出了4款，以去年末的《多罗的假日》为例，游戏中最有趣的地方就在于玩家与为了成为人而学习语言的多罗进行交流，教它说话、回答它的问题，这个设计理念也完全符合SCE所标榜的交流型游戏的概念。而2002年5月6日又恰恰是多罗诞生5周年纪念日！

▲快乐的多罗，搞笑的多罗，都是玩家生活中最亲密的多罗！

无生命类

无生命的宠物伙伴？仔细想想的话这个假设确实是存在的。无生命的宠物伙伴有一部分是以物质的形态出现的，而另一部分则是以精神体的形式存在的。但游戏中那些无生命的宠物伙伴往往比普通的宠物伙伴更加贴近主人，甚至在某些方面思想是共同的，按照弗洛依德的心理学理论，将无生命的宠物伙伴与主人的关系定位为“介质统一体”是非常恰当的，而那些具有自闭性格或悲惨经历的角色似乎都喜欢无生命的宠物伙伴，如果一定要找出一个可信的理由，那就是游戏中的现实背景已经不能融入这些角色真实的想法了，而他们对“孤独的存在”还是抱着很大的恐惧感，而惟一能够倾诉心声的对象自然就是那些无生命的宠物伙伴了。

恶魔战士2
宠物名称：没有头的布娃娃
宠物主人：阿妮塔

当年街机在国内出现的时候，可能没有多少玩家会注意阿妮塔怀里抱着的那个布娃娃吧，但是自从OVA发售之后，玩家都或多或少对那个没有头的布娃娃产生了深刻的印象。如果想要激怒阿妮塔的话，就请打那个布娃娃的主意吧，但相信一定会死的很惨！至于现实世界中与阿妮塔同龄的小女孩是否都对自己最喜爱的娃娃抱着这种“怨念”的话，那就不得而知了……

《樱大战》系列
宠物名称：江波鲁
宠物主人：艾莉丝

作为国内玩家心目中著名的布制小熊，同时也是艾莉丝最喜欢的宠物。在《樱大战》中无论是LIPS问答还是迷你游戏，玩家扮演的大神队长都要和这只小熊打交道。要是处理不好的话，小心艾莉丝的好感度下降啊！在《樱大战4》的结局中，江波鲁同样扮演了重要的角色，两只娃娃熊的婚礼是否也意味着大神与艾莉丝的心也结合在一起了呢？

式神之城
宠物名称：ザサエ
宠物主人：玖珂光太郎

游戏的主人公是热血的少年侦探，而跟随着他的精灵则是ザサエ。在游戏中ザサエ可以对敌人进行追尾攻击，所以很好使用，即使是初心者也没有问题，并且唯美的画风也完美地塑造出ザサエ的形象。

小夜是作为人类的决战兵器而被养大的少女，她没有任何感情，只知道不断地打倒敌人。在游戏中，小夜的式神ヤタ拥有将敌人的普通子弹完全消去的能力。小夜的普通子弹和特殊攻击都是十分厉害的！

式神之城
宠物名称：ヤタ
宠物主人：结城小夜

罪恶装备XX
宠物名称：恶灵
宠物主人：ZAPPA

一个不幸被恶灵附身的普通人，因为原本是个普通人类，所以没有基本战斗力；但一旦被幽灵凭依后就会发挥出难以想象的强大攻击力，其攻击方式也让人不可理喻。幽灵的种类繁多，如果达成了一定条件后就会召唤出最强最恶的幽灵。他为了治疗好自己开始了寻找浮士德之旅。

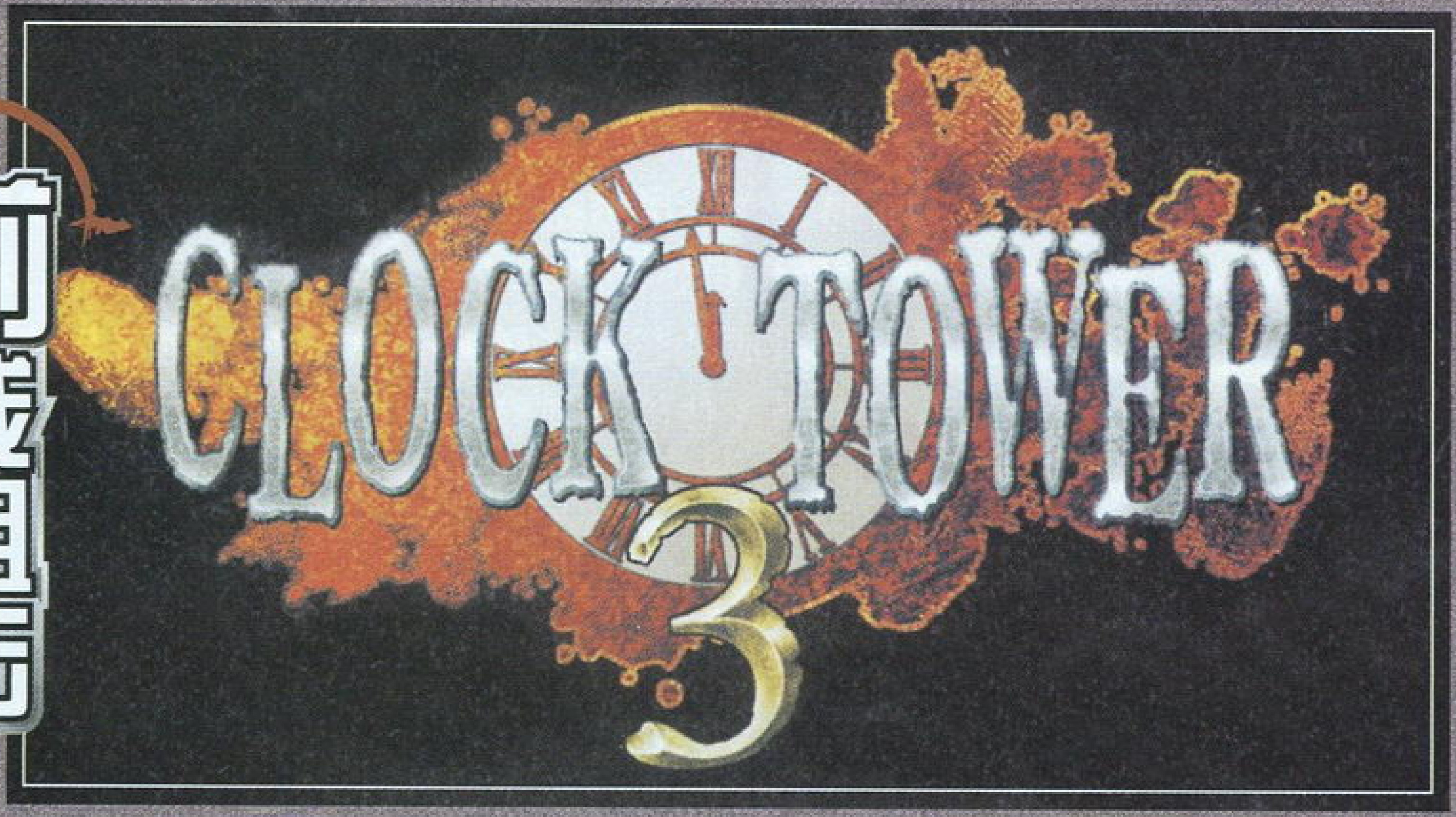
本次的“特别企划”所介绍的这些配角，基本上都是玩家耳熟能详的那一类，但由于资料与时间的限制，很多方面会有不足之处，也希望读者在看完这篇文章之后，能够将这条线扩展开来，看看自己喜爱的游戏中是否有这样的角色呢？

仔细想想，就目前国内推出的游戏来看，似乎还没有很多真正能够引起玩家共鸣的宠物伙伴，这究竟是游戏设计者创作思路的狭隘还是欠缺游戏制作的经验呢？虽然答案目前还不得而知，但我们也衷心希望能够有属于国内游戏制作者创作、宣传并推广开来的宠物伙伴形象。把精彩留给自己，这不就是游戏迷共同的心声吗？

www.plumbook.cn

文：多边形

前线狙击



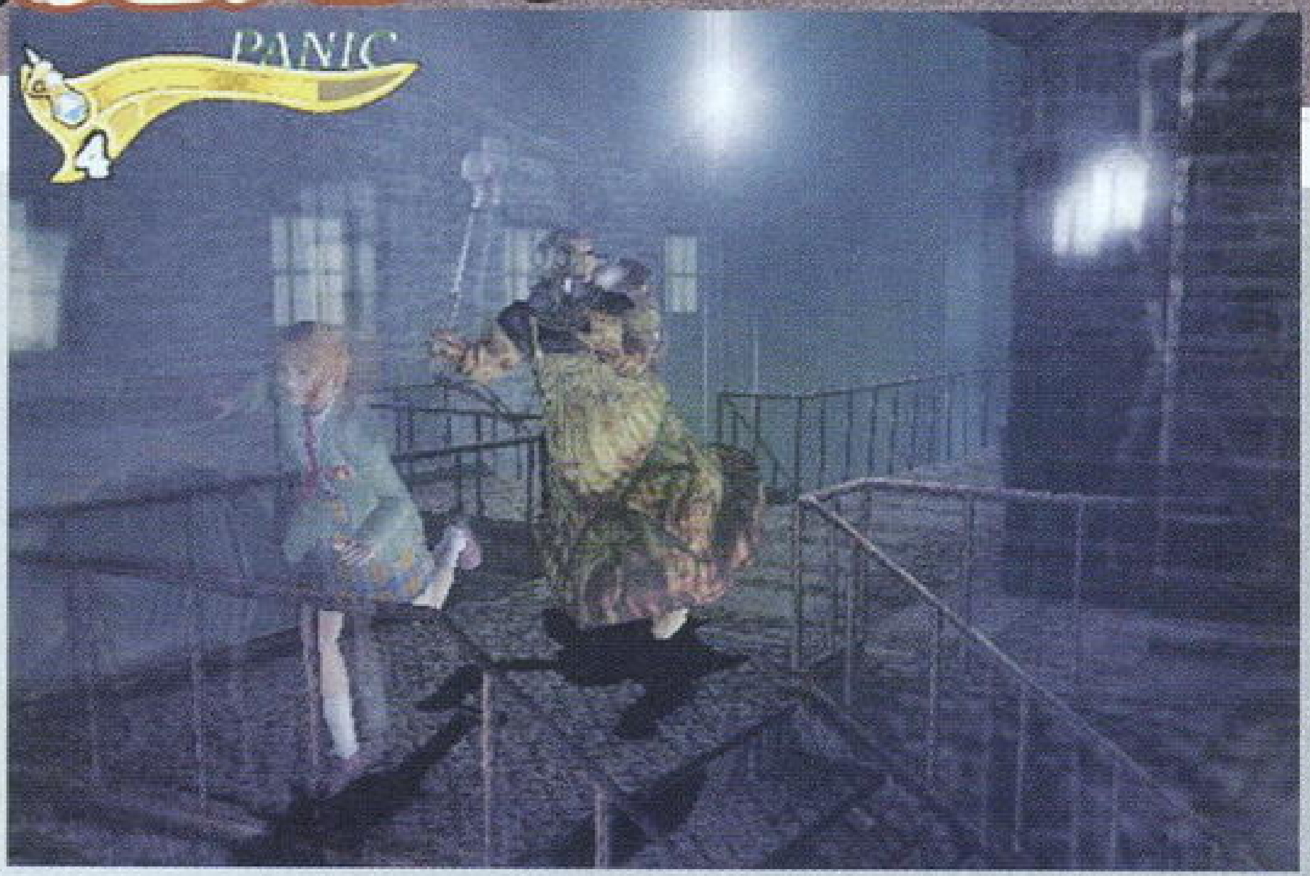
钟楼3

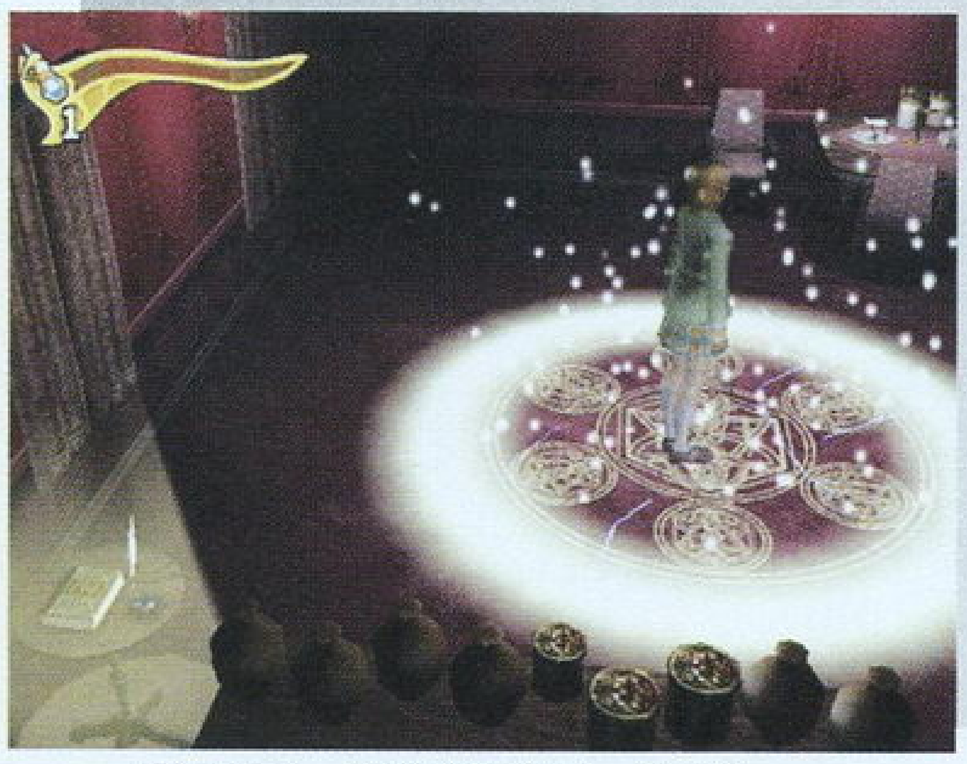
PS2	CAPCOM	AVG	1人
	预定2002年12月12日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应周边未定		6800日元

围绕在玩家心中的最大谜团就是CAPCOM将以何种手法诠释“恐惧”这一主题，它又会以何种方式将游戏的精髓传递给玩家呢？凭借深作欣二、雨宫庆太等大腕的加盟的确使得《钟楼3》受到了日本以及国内部分玩家的关注，然而单单凭借此举《钟楼3》的光芒似乎很快就消失了。从11月中开始，2002年末商战正式拉开了帷幕，在众多大作以及超大作面前，《钟楼3》明显显得有些力不从心，缺乏号召力。近日CAPCOM正式宣布将《钟楼3》的发售日锁定在了12月12日，关于游戏的某些神秘细节也被披露了出来，据悉《钟楼3》将围绕着时空穿梭和心理暗示这两大主题进行。

我，不愿意成为魔鬼的牺牲品！

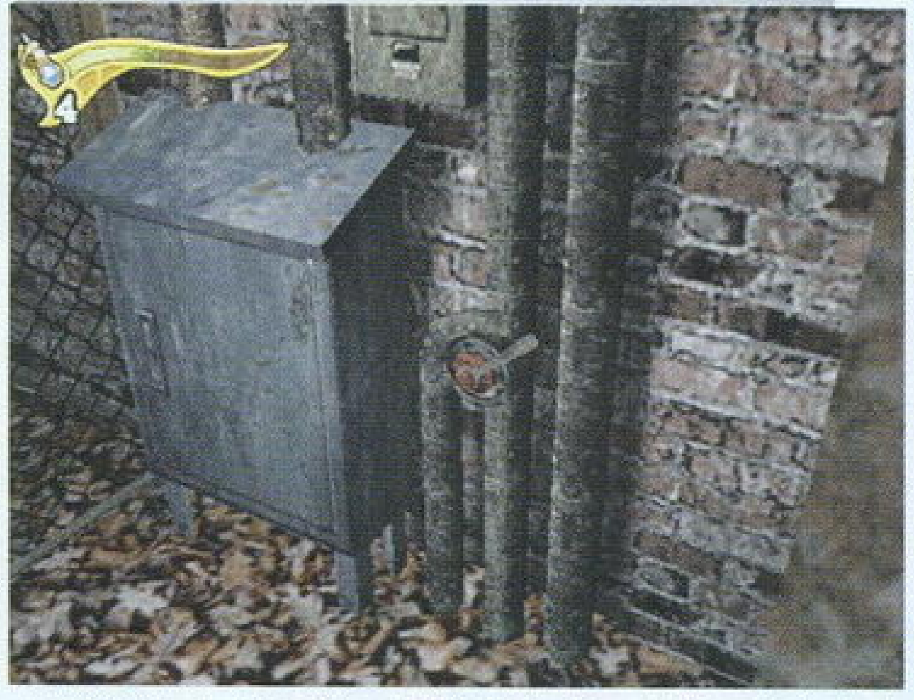
以前我们就已经向玩家介绍过有关《钟楼3》的PANIC（恐慌）系统，这次利用新图片向大家再次说明一下。阿莉萨一旦遇敌，屏幕左上方的PANIC槽并不是普通的体力槽，它会随着阿莉萨遇敌次数的增加而不断地增长，PANIC槽越长阿莉萨就会越来越难以控制。PANIC槽下方的数字和蓝色药瓶就是阿莉萨在游戏中的惟一自救道具——圣水。





▲利用圣水，阿莉萨开启了一个封印。

在探索的过程中，阿莉萨不知不觉又来到1942年的伦敦，这时正处于二战时期。走在街道上，根本就看不见活人。这段时间这一地区经常发生杀人事件，横尸街头的躯体根本就无人问津。



▲在镀金工厂的后院，阿莉萨发现一个装置颇为古怪。

1940年&1960年

当初一直没搞清楚《钟楼3》的背景是何年代，这次我们终于得到了确切的答案。少女阿莉萨与母亲南希生活在2003年的伦敦，某天南希突然失踪，为了寻找母亲的下落阿莉萨只身一人开始了寻找母亲的历程。看似简单的故事在这一时刻开始发生了质的改变，当阿莉萨追寻母亲的线索来到一座大型音乐厅时，她才意识到自己原来已经在1960年的伦敦徘徊，时间也在这一刻凝固了……

在音乐厅，前来阻击阿莉萨的是一位硫酸男，在以前的报道中我们曾经提到过，而这里远远不是阿莉萨逃亡的终点。

▲月光下的时钟塔。这难道就是阿莉萨穿梭时空的机器？

◀头戴防毒面具的硫酸男，令人极其厌恶。

魔王的第3刺客——斧男

这就是雨宫庆太画笔下的斧男

刚刚摆脱了硫酸男的追杀，阿莉萨还要面对另外一个更加恐怖的敌人——斧男。与先前遇到的硫酸男、铁锤男比起来斧男拥有更高的速度，他那惊人的跳跃能力成为阿莉萨最可怕的敌人。

牺牲品的复仇？

为什么阿莉萨会不断被怪人追杀呢？据制作人解释：阿莉萨曾经是恶魔的牺牲品，她为复仇而来这个世界上，深仇未报，她决不会离开这个世界！强烈的复仇意识一直潜藏在阿莉萨的体内。游戏中的阿莉萨会不断地失去意识，每当她醒来时，就会处于更险恶的环境下。她的努力不断化为泡影，强烈的复仇意识将支配阿莉萨继续活下去。

逃亡一直是“《钟楼》系列”的主题，突然得知这一情报顿时令玩家摸不着头脑，因为逃亡和复仇的主题简直就是格格不入的。CAPCOM的葫芦里到底卖的什么药？CAPCOM如何自圆其说？只有等到游戏发售了才能下定论。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

侵食污染 .hack Vol.3

文：星夜

PS2	BANDAI	A · RPG	1人
	预定2002年12月12日发售		最少658KB
DVD-ROM	OVA动画DVD同捆		5800日元

全4作构成的《.hack》的第二作《恶性变异》发售还没多久，第三作《侵食污染》又已经开始陆续公布资料了，而且据接受某杂志采访的工作人员透露，实际上《侵食污染》开发度已经是100%！这次角色设定的贞本义行、剧本的伊藤和典、动画监督的真下耕一所组成的超豪华阵容仍然健在，而随着游戏的进程，故事方面也渐入佳境！凯特和他的同伴们能够解开“THE WORLD”之迷，让意识不明的朋友恢复正常吗？

苍天のバルムンク正式加入！

前两作已经多次登场的バルムンク在这次的《侵食污染》中终于可以加入了，相信很多玩家都在期待这天的到来吧！他同样是オルカ的好友，不过却由于误会而对主角カイト报有敌意，在本作中两人总算是走到一起，为了追寻幕后的秘密而携手同战！下面就让我们来看官方透露的一些具体过程吧！

最强的战士——バルムンク

通称“苍天のバルムンク”，与“苍海のオルカ”在“THE WORLD”并称为“菲亚娜之末裔”。号称最强的战士，拥有压倒性强大的攻击力，作为同伴没有比他更让人放心的了。

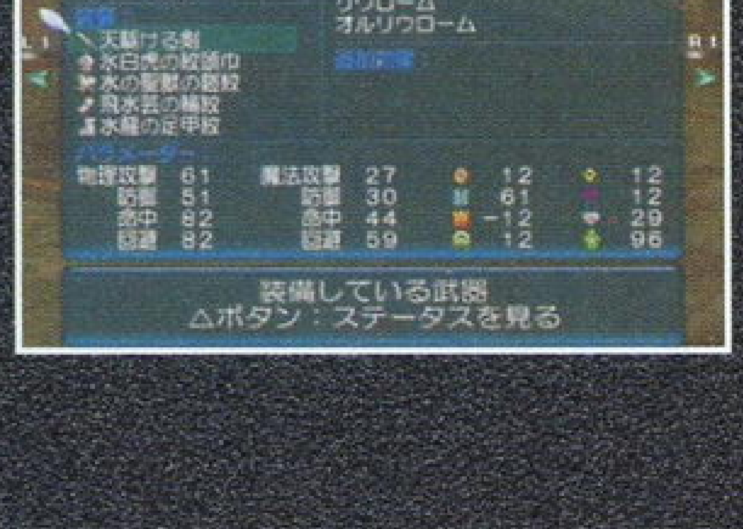
▼▶利用GAME HACK进入的特定的被封锁区域，突然听到不可思议的声音。

原来是バルムンク正在和病毒怪兽作战，不过后者除了カイト的数据导出技能之外是无法打倒的……

齐心协力！

面对强大的敌人，两人合力而战。拥有使得病毒怪兽恢复正常的数据导出技能的カイト、拥有强大攻击力的バルムンク，携手将敌人粉碎吧！

▲▶バルムンク也认同了カイト的实力，进而加入队伍。



▶バルムンク的实力就如想像中一样强大！

《侵食污染》关键人物登场！

这次公布的有两个新人物，可都是到关系剧情进展的重要同伴哦！首先要介绍的是寺岛良子，她在前作中曾经登场，但是并不会加入成为同伴。不过到了《侵食污染》就可以加入了，马上让她参加队伍去战斗吧！接着要介绍的是远野京子，她是这次《侵食污染》同捆附送的OVA版动画DVD中的主人公。不仅在“THE WORLD”游戏中，她也同样在现实中探寻着这次异变的谜底。

▲从途中遇到的冒险者那里得到情报，接受委托去迷宫调查，终于发现了寺岛良子！

在玩家中人气很高的寺岛良子在前几作都没有加入，不过这次终于会成为同伴，职业则是我方第一个女性重斧使。背后有着小小的天使之翼，头上还有圈光环，这样的打扮和手上的大斧合起来就感觉很古怪哦！说起来也很像TV版中红衣骑士团的昂，不过同样很受欢迎的昂拿着的斧头看来要小的多。（笑）

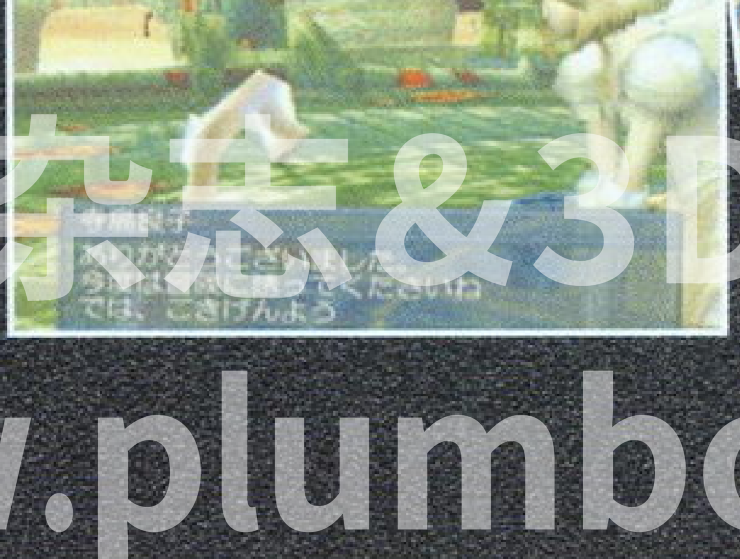
▲良子的HP居然只有100……不过这还是开发中的画面啦！

▲昂可是相当受人尊重的哦！

新人物 寺岛良子

使用重斧的战士，不管陷入怎样的困境，都会按照自己的方式行动。

寺岛良子加入！



▲▶有这样强力的同伴加入就安心多了。

▲真想早日和她一同作战！

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

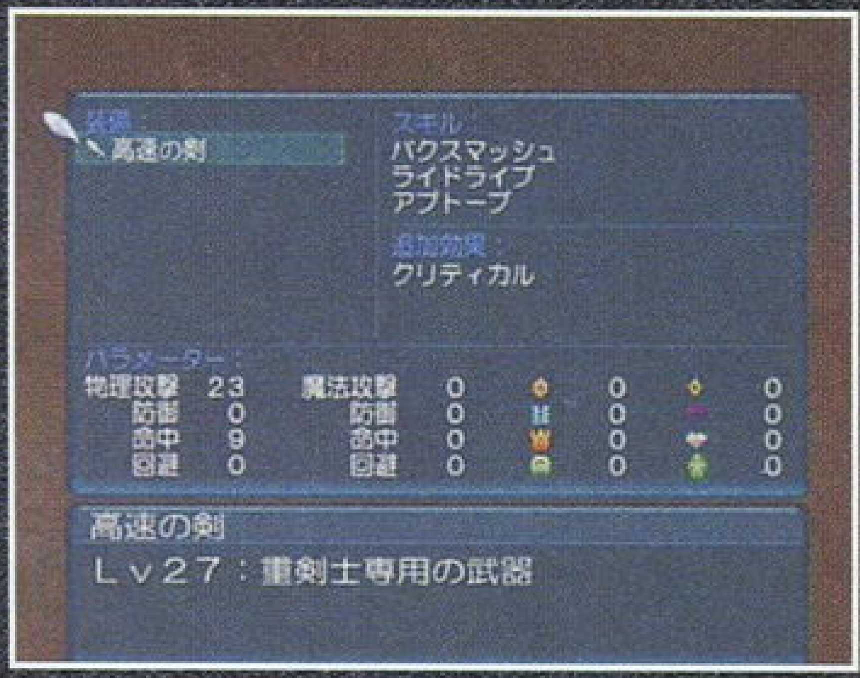
数据导出再度进化！

无论是在剧情还是战斗中都占有重要地位的数据导出（データドレイン）技能，在第二作《恶性变异》已经进化成为同时对数个敌人进行数据导出的导出弧（ドレインアーク），而在这次的《侵食污染》中，这一技能再次升级！

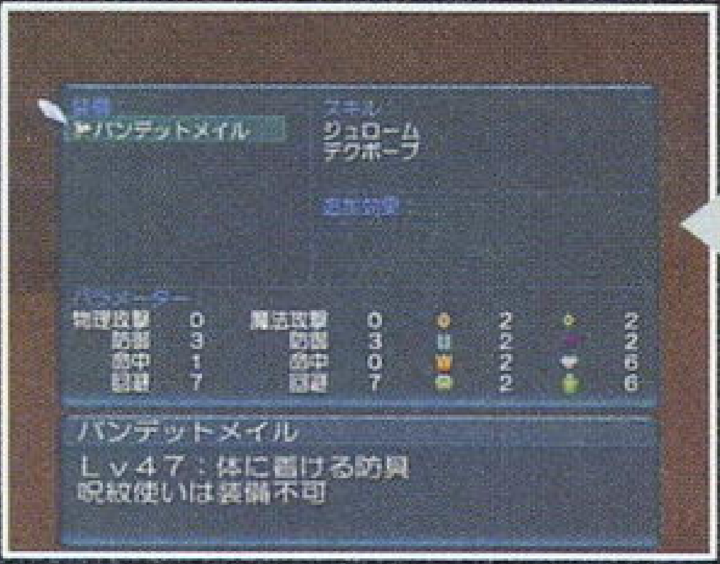
这次新登场的技能被称为2128导出（2128ドレイン），只要使用数据导出的次数超过160次就会获得这一技能。2128消耗MP为普通数据导出的3倍，而病毒侵食率也同样是普通的3倍，而它的特点则是增加稀有物品的入手概率！这对游戏的进行以及物品的收集无疑是相当有利的。

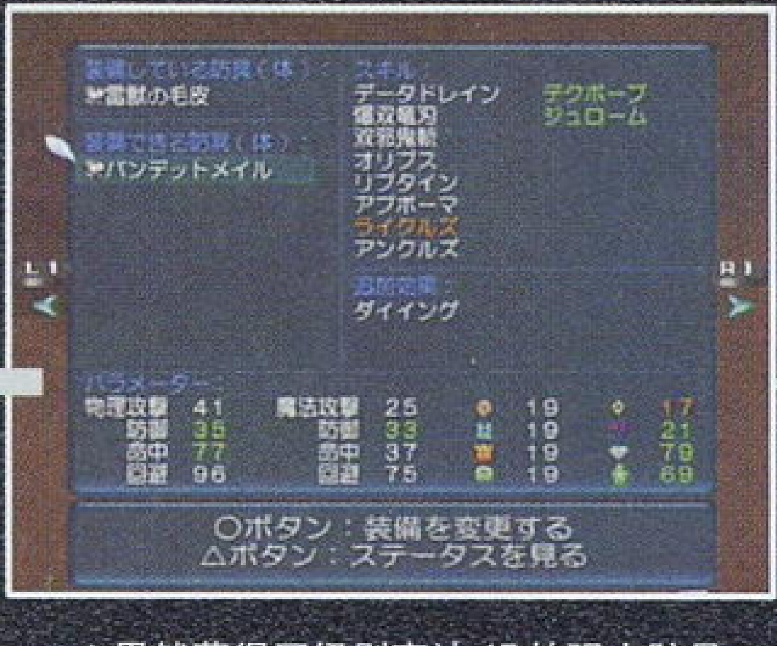
▼事先仍然要尽量削减敌人的HP，之后选择2128导出。

▲注意病毒的侵食速度是普通数据导出时的3倍！侵食度高的时候要格外留心。



◀如果使用普通的数据导出，一般只能得到这个级别的装备。

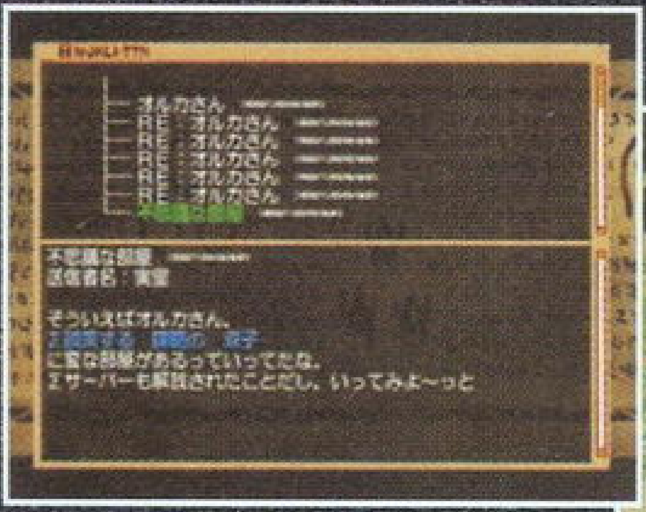




◀▲果然获得了级别高达47的强力防具！

新服务器登场！

"THE WORLD"中更高级的服务器也逐渐开放！这次新增的服务器代号是Σ，对应的城市则是空中都市フォート・アウフ。从公布的图片来看，这里已经出现不少病毒侵食的现象，看来找出事件的真正原因已经刻不容缓。另外这画面也让人不禁想起《恶性变异》过关后的画面。

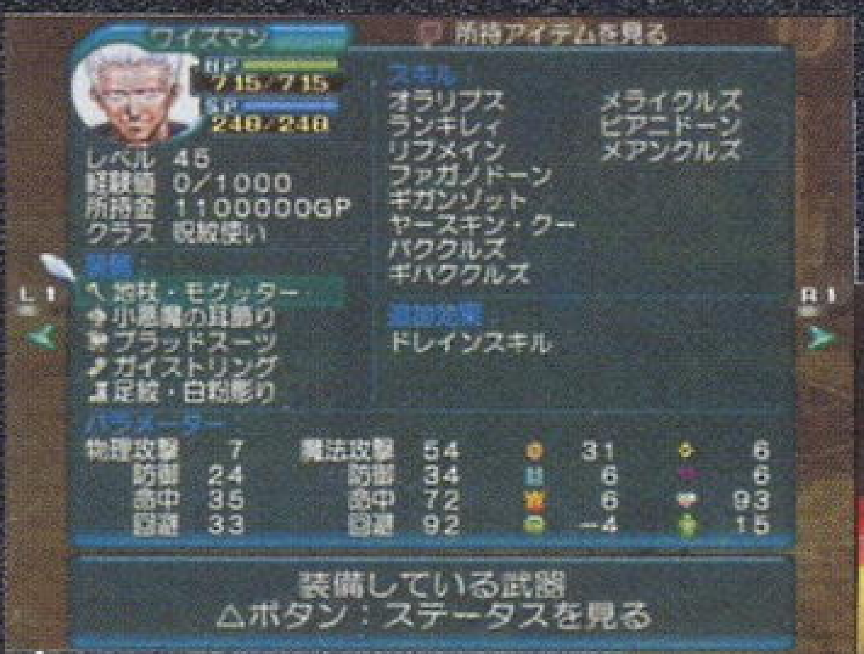


▲进入游戏后可以在BBS看到新情报。

▼空中都市正渐渐被病毒侵食着。

最上位攻击魔法和LV3的召唤魔法已经可以使用！

魔法和特殊技都是附加在装备品上的技能，在本作中，高级的装备品中，有的甚至附带了最上位攻击魔法和LV3的召唤魔法！最上位魔法分为火属性的ファバクドーン、水属性的ファリウローム、地属性的ファガノドーン。召唤魔法则分为火属性的ウルカヌス・ルフ、地属性的ヤースキン・ルフ，还有暗属性的ライネック・ルフ等。



▲▶非常强的技，全画面都在猛烈地摇晃。

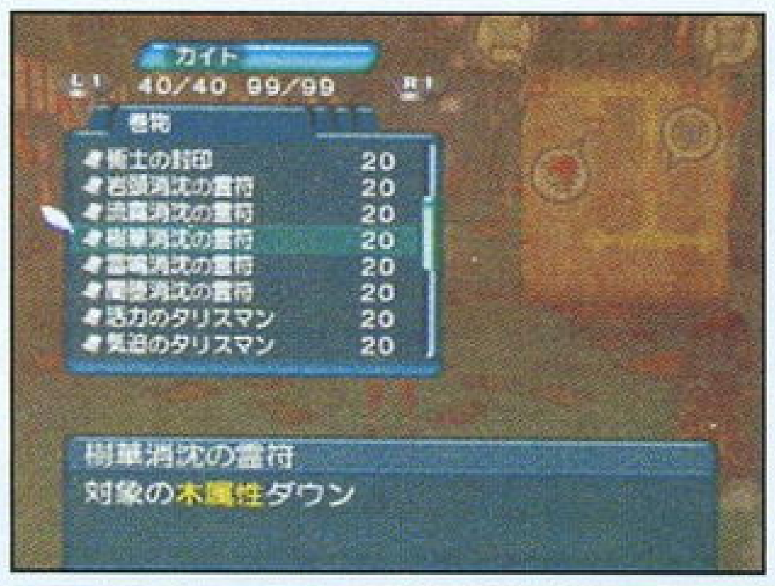
▶作为礼物送给同伴的话，会大幅度提升好感度。

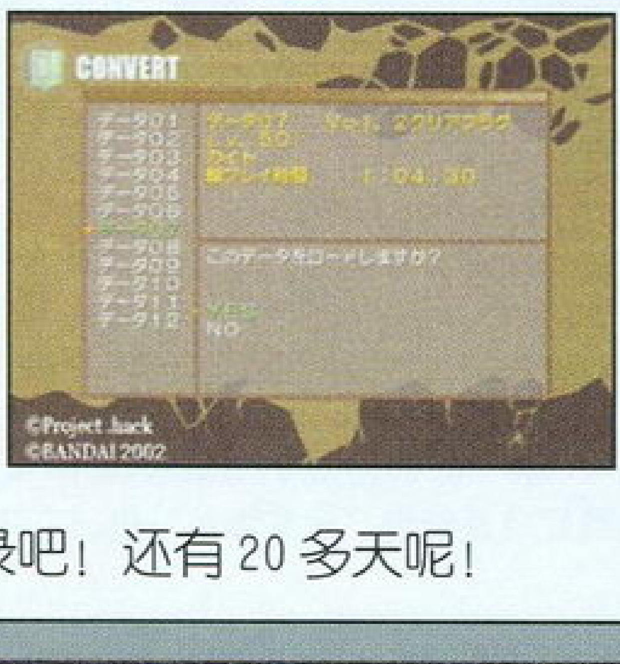
▼可以在战斗中指示同伴使用最上位魔法。

▼只有咒纹使才能装备的高级魔杖。

可以接续前作的记录！

在第二作《恶性变异》发售时我们已经体验了这一点，作为一个分为四作发售的游戏，这样也是必须的。这次公布的接续记录具体情况和前作类似，如果你有《恶性变异》的通关记录的话（会显示为黄色），在开始《侵食污染》时可以从这个记录开始，记录中的人物数据、物品等等都会保存下来。现在还是继续强化自己的《恶性变异》的记录吧！还有20多天呢！





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

PS2	NAMCO	RPG	1人
	预定2003年2月发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应硬盘，对应网络		6800日元

维纳斯与布雷斯

文：邪魔天使

VENUS & BRAVES

In Year 999,
a monstrous evil will awaken from its slumber in the southern lands.
With the passing of time, the seeds of terror and despair will be sown throughout the land.
Well-Varius Prophesies 44:7

魔女・女神・灭世的预言

不知道上一期的《7 莫尔莫斯骑兵队》（以下简称《7》）的攻略研究大家感兴趣吗？如果对这款游戏有兴趣的话，那就不要错过这款《维纳斯与布雷斯》，因为他们都源于相同的系统，而且在很多方面都进行了相应的进化，使游戏更人性化。之前我们为大家介绍了这款游戏的故事与战斗系统，这次要为大家介绍的是“武装传承”、新角色以及“随机事件”。

100年的历史，1000名勇者，一切都在你的手上……

继承物品的“武装传承”

既然战斗系统与《7》一样，那这款游戏战略性之强大家就勿庸置疑了，而紧凑的世界观与宏大的剧情也不是《7》能够比拟的。既然新加入了“武装传承”系统，那这样一来游戏的难度可能会增加吧。（既有结婚生子系统又有道具继承系统，越来越像《圣战之系谱》了）

得到特别道具

打倒魔物之后就会在魔物的遗骸中发现物品，像这样入手的物品骑士团的同伴只能装备一件。装备物品后相应的角色能力数据也会强化，更能发挥特别的能力，这样一来对战斗就会更加有利。

漂亮地击破魔物！

◀首先我要做到的就是打倒魔物，接下来……

▲如果运气好的话就能发现物品，把它给哪个同伴好呢？

得到一个物品！

活用成长之后的物品

如果有同伴装备得到的物品参加战斗，那那个物品就会得到成长经验值，成长之后会变成强力的物品。但是取下装备后虽然武器的LV不会下降，但累计在道具上的经验值就会消失，所以尽量不要更换装备的好。注意，如果装备了道具的同伴要退团的话，可以将物品在保留经验值的情况下给其他同伴，这就是“武装传承”系统。

传承退团者的物品

▶传承物品一定要注意对象，什么样的职业对应什么样的物品，一定不要弄错了！

▲可以在物品还储存着经验值的情况下把它传给其他同伴，这是个很方便的系统。

到底要给哪个同伴呢？

如果把物品还给队长，经验值就会变成零！

▶如果把物品还回骑士团的仓库，这时就会失去物品上的经验值。

一定要好好保存啊！

继承同伴的志愿，继续参加战斗！

▲既可以将物品扔掉也可以把物品放回骑士团的仓库，不过最好还是活用“武装传承”里储存的经验值。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

如果听到了什么传言，就会引发“随机事件”系统

酒馆，这个被RPG惯用的地方。布拉德所拜访的城市利到处都有酒馆，在这里能够听世界各地各种各样的流言，其中有些特定的事件需要在听到流言后自己去引发，大家可要好好听别人说的话呀，不要错过任何一个消息。

▶一旦听到了一些情报就要继续追问下去，这样才能得到正确的消息。

隐藏的财宝

这就是要点！不要漏掉了！

▲一开始只能在一些地方了解一点大致的情报，不过收集街上的流言你就会逐渐了解到财宝的确切地点，让我们去拿吧！

自愿入团者

▲强化骑士团最重要的一点就是人才的补给，如果听到了有人愿意入团的传言就一定不要放过。

▲如果遇到了达人，那骑士团的一个同伴就可以从他（她）那里学到强力的奥义。

奥义修得

▶果然，一切还是从酒馆开始的。

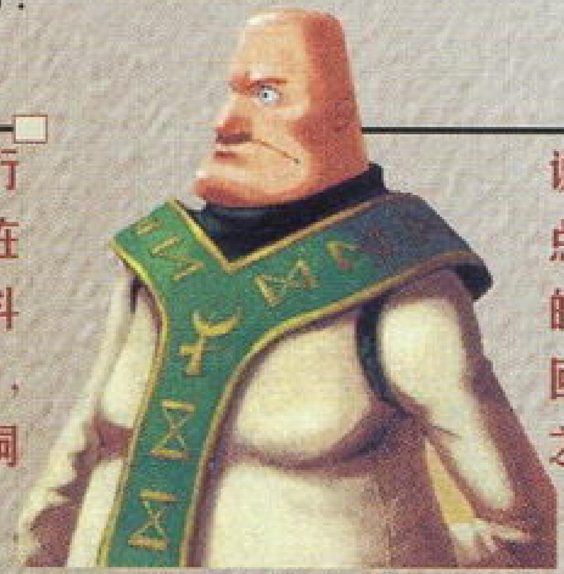
这样一来骑士团的战斗力就提升了！

将各种能力不同的职业组合起来，组建出一只强大的骑兵队！

本作跟《7》一样，为各位玩家准备了多种多样的职业，在《7》里面出现的17种职业都会出现，如何组建出一只职业搭配完美，能力优秀的部队就是考验各位玩家的地方。根据敌人的能力不同需要随时更换战斗队员职业的组合结构，合理地调整间接攻击、直接攻击、攻击辅助和防御辅助，这样才能取得胜利，成为大陆最强骑士团指日可待！

弓箭手

弓箭手能够在第二列进行强力的间接攻击，不过在最前列时也有一定的战斗力，但是没有自回复能力，所以回复HP只能靠其他同伴的帮助。



僧侣

说到僧侣最大的特点自然是回复同伴的体力了，僧侣能回复同一列除自己之外的同伴的HP。

战士

在所有职业中拥有最高的HP，攻击力也很高，这种职业的人当然是放在最前列咯，但战士没有自己回复HP的能力，所以还需要有其他同伴的辅助。

华露基尔

女性弓箭手，华露基尔与弓箭手一样擅长在第二列进行间接攻击，虽然攻击力不是很高但有自回复能力，速度也很高，是个非常有魅力的职业。

各种各样的物品纷纷登场

迪格利的强弓

只有弓箭手、华露基尔等弓系职业才能装备。

制裁之锤

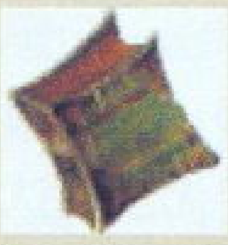
剑斗士、僧侣装备可能，有攻击辅助力加2的效果。

炎之剑

剑斗士、侍、忍者装备可能，有攻击力加2的效果。

黄昏的披风

只有骑士和祈祷士才能装备，有速度加2的效果。



高等魔术书

魔术师、魔女装备可能，攻击辅助力加3，防御辅助力加2。

让故事情节更加丰富多彩的角色

伊戈尔

人类，34岁，能够熟练运用剑技的剑士，被称为“狂犬的杀手”，人们都非常怕他。

菲妮

跟随女神阿莉娅的妖精，在人类面前说话非常自大，难道她也可以参加战斗？新职业？

玛基

15岁的年轻漂亮巫女，拥有一颗真挚的心，好强，不屈服于任何邪恶的东西，一看就知道是个辅助性角色。

思鲁基

将一生的命运赌在刀上的侍，很年轻，只有22岁，但与其年龄不相符的是他非常少言、冷静。

基克

创造出魔物世界炎之翼四人众的一人，他可是布拉德的仇敌哟，骑一条黑龙。

迪

炎之翼四人众的一人，基克的仆人，他能够变化成一条龙，难道……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

文：阿修罗

塞尔达传说 风之杖

ゼルダの传说 风のタクト

NGC	NINTENDO	A·RPG	1～2人
	预定2002年12月13日发售		记忆容量未定
特制DVD-ROM	对应NGC-GBA专用联机线		6800日元

名不正则玩不顺！本刊NGC版《塞尔达传说》译名正式确定！

负责本作报道的阿修罗为了确定译名可谓伤透了脑筋！最早“风のタクト”作为副标题公布出来的时候，因为“タクト”是一个很生僻的单词，阿修罗特地查阅了相关的词典，在“タクト”的众多含义中选择了最好听的“节拍”作为翻译。但是在官方进一步资料公布以后，“风之节拍”就显得不那么正确了！这个名字的确很好听，但是却违背了系列副标题的一贯风格！现在，任天堂终于公布本作的关键道具——“风之指挥棒”（具体细节请看下文），所以按照情理这个副标题就应该翻译成“风之指挥棒”。但是根据翻译应当做到“信达雅”的标准来看，这个译名还不够“雅”！“タクト”本身是一个德文词汇，“指挥棒”正是它的含义之一；但是如果用英文来表示，“baton”、“wand”等单词都可以表示这个含义。根据“风之指挥棒”的使用方法来看，同时具备“魔杖”含义的“wand”一词最具代表性。所以译名就成为了“风之魔杖”，最后为了配合前作“时之笛”的叫法，我们将“风之杖”确定为本作副标题的正式译名！

《塞尔达传说》FANS的福音！NGC版《时之笛》登场！

看了本期新闻的读者大概已经知道了任天堂突然推出让所有FANS下巴掉地的预约特典：《塞尔达传说 时之笛GC》和《塞尔达传说 时之笛GC 里》。作为日本权威刊物历史上少数满分游戏之一、具有跨时代意义的N64版《塞尔达传说 时之笛》对于中国玩家来说一直是梦幻级的游戏：当年没机会玩，现在没机器玩。慕名而来的朋友也只能靠模拟器来望梅止渴！不过现在，只要能够得到这套超值的预约特典一切都完美了！不过限量10万套和只能在日本本国特定专卖店预定才有机会的条件对于大部分国内玩家来说可能还是有点太苛刻了，如果有能力预定的千万不要放过机会呀！

冒险之旅的坚实后盾！种类丰富的武器道具！

从最早的《塞尔达传说》开始，多变的道具系统就大大增强了游戏的可玩性。而活用各种道具来解开游戏中那些设置巧妙的谜题也正是“塞尔达”最大的特色！这不，这一次又公布了很多道具，有让老玩家倍感亲切的老道具，也有的让人充满了遐想的全新道具！大家就和我一起来一个道具大检阅吧！

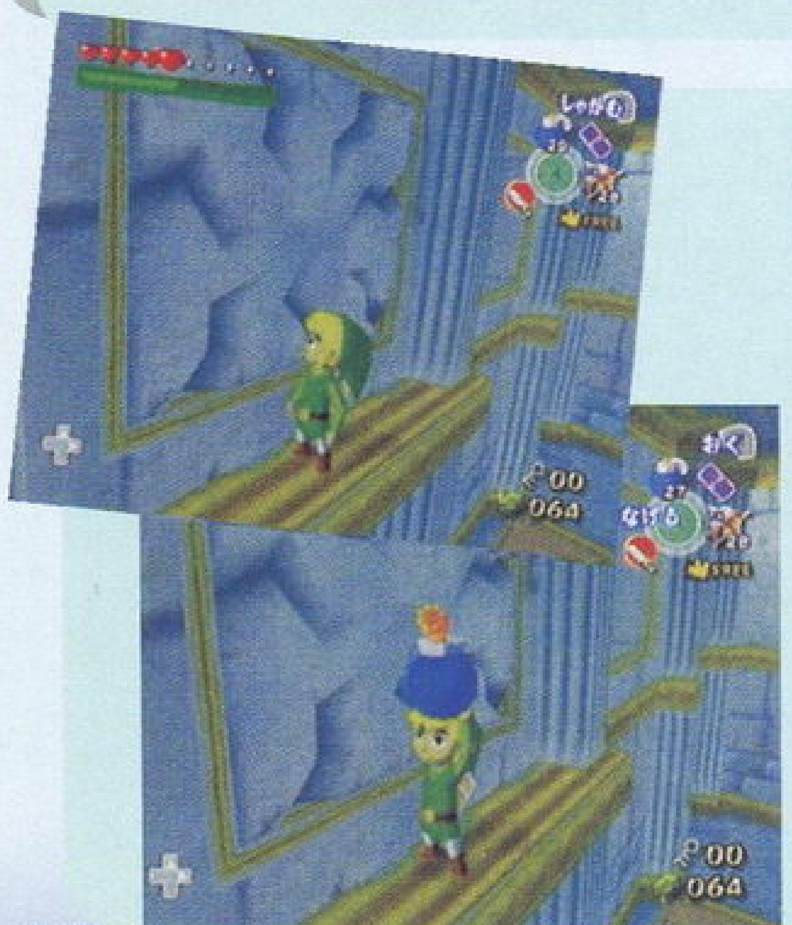
关键道具登场！指挥清风的魔杖！

从任天堂公布游戏副标题开始，所有FANS对于“风のタクト”这个东东已经作了各式各样的猜想了！在离发售日不足一个月的今天，任天堂终于肯把这根小魔杖拿出来让我们开开眼界了！不过任天堂对于这个小宝贝的保密工作做的还是很严格的，现在我们能够得到的消息也不过是它名字“风のタクト”和它的使用画面，至于其他细节仍然包围在迷雾之中……

从目前公布的图像来看，可能玩家需要按照一定节奏输入指令，如果操作正确就能够使用风之杖指挥清风了！至于会不会像“时之笛”那样用不同的指令来实现不同的效果就不是很明了了，不过可以想象基本上就是应该如此的！根据目前的情报，风之杖除了能够在航海的途中改变风向外，还和很多谜题息息相关。而在对开发人员的访谈中，他们甚至提到了在商店的货物陈列柜前也可以使用，难道说传说中的“盗窃大法”又复活了？流口水中……

舞空的德库树叶！

德库之树在前几代作品中一直扮演着重要的角色，而这一次关于它我们又有了新的发现！大家请看图片，林克手中的小扇子其实就是“德库树叶”，看起来平平无奇的它可有着非凡的功能哟！在无路可走的情况下，林克手持树叶跳下悬崖，然后……树叶变成了降落伞一样的东西，带着林克飘呀飘呀，嘿嘿，这样就可以到对面的平台喽！不过不知道会不会像《梅祖拉的假面》中德库小子版的林克那样有浮空的时间限制呢？如果是那样的话还是早点着陆比较好！不是NEWTYPE还是踩在大地上比较安心一点！（啊？这不是高达？）



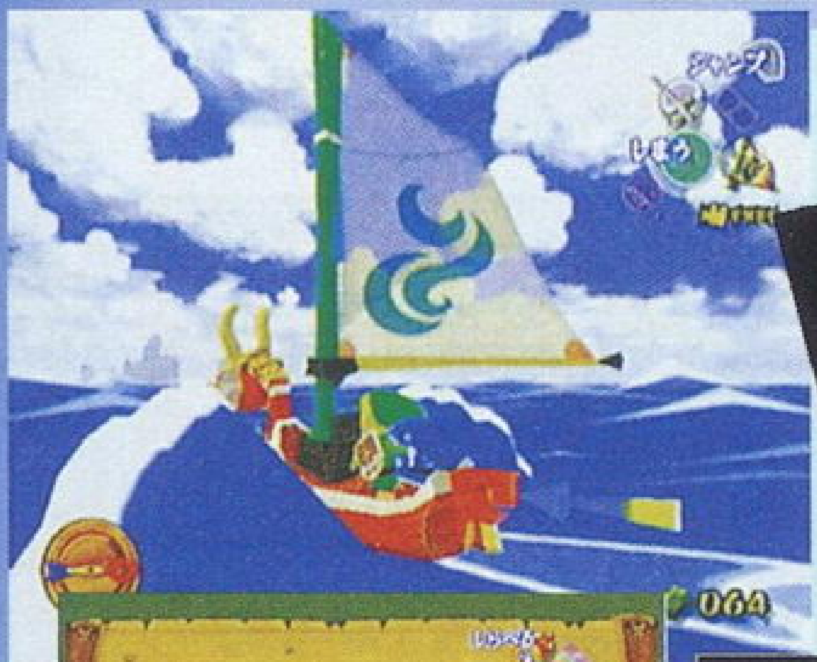
爆弹！又见爆弹！

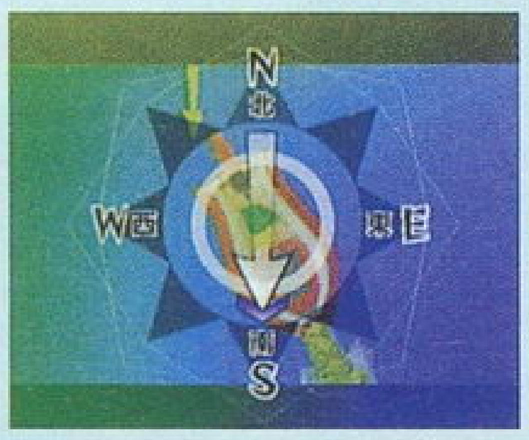
说到“塞尔达”怎么能不提到爆弹呢？这个道具在各代游戏中都扮演着重要的角色：不光是打击敌人的重要手段，解谜也会用到它，而且它更是寻找隐藏要素的重要手段之一！而且越往后面爆弹的种类也越丰富，爆弹老鼠、哥隆族特制大爆弹都让游戏充满了爆炸的乐趣！（汗！）这一次自然也会有这个经典的道具了！快看，林克发现了有着奇怪花纹的墙壁！从背后拿出一个爆弹放在墙壁前面，然后逃跑……几秒钟后，“咚”的一声，墙壁炸开喽！而且根据以前的情报，和GBA联动以后，GBA上的廷格尔大叔还能够在林克无法到达的地方安放“廷格尔爆弹”，呵呵，很让人期待呐！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

飞去来兮！飞去来器！

飞去来器在前几作中也曾经大显身手过。虽然这种道具攻击力不高，但是却能够将敌人定住，还能够击打开关，实在是十分实用的道具！这次我们又看到它的身影，而且似乎它的功能还得到了强化。因为你会发现使用飞去来器可以同时锁定多个敌人，这样的话飞去来器在本作中会有更大的用武之地吧！





海员必备的三大件！

因为这一次的冒险和大海息息相关，所以林克经常会驾驶着小船进入辽阔的海原之中。但是要想顺利进行航海之旅我们还要准备3件道具！首先，大海之上看起来所有的东西都是一样的，所以为了能够确定自己位置，林克需要一份航海地图。在地图上会标明方向、位置和目的地，大家用不着担心找不着北了！看过航海题材影片的朋友就会知道，出海的时候一定少不了望远镜的！不过没有关系，林克的小妹妹阿莉尔会把这个重要道具送给你的！调到最大焦距，怎么样，看到陆地了吧？但是，我们要怎么才能过去呢？林克拿出风之杖，挥呀挥，起风了耶！让我们扬起风帆，小船儿推开波浪……

游戏初期流程大公开！

在公布了众多道具以后，任天堂公布了初期的故事流程！究竟这一次林克是怎么样开始壮大的冒险之旅的呢？请随我来！

在《时之笛》之后，人们过上了和平的生活，而过去勇者的冒险也成为了传说被人们传颂着。我们的主角小林克和婆婆还有妹妹阿莉尔一起生活在漂浮在大海之中的小岛“普罗洛”上。他只是一个普通的小孩子，并不是什么胸怀大志、以成为勇者为目标的非凡少年。

在十二岁生日的那一天，婆婆交给林克一套“勇者之服”。原来，在这个小岛上，人们为了纪念传说中的勇者（时之笛传说？），所有的少年都要在12岁生日那一天和传说中的勇者一样穿上这件“勇者之服”。不过勇者之服看起来穿上去会很热，所以林克不是很开心，但是只要穿一天就可以了，忍就忍了吧！

“勇者”林克这一天就在村中闲逛，遇到了各种各样的人。在海边的 望台上，林克看到了妹妹阿莉尔。作为生日礼物，阿莉尔把自己的望远镜送给了哥哥。赶快试试吧！透过望远镜，林克看到一只巨大怪鸟袭击了海盗船，还掳走了一名少女。而这个时候岛上突然出现了谜之怪物，于是林克找到了传说中勇者用过的剑“勇者之剑”。打败了怪物以后，林克救下了被抓的少女泰特拉，不过她好像在海盗中地位蛮高呢！

但是就在这个时候，怪鸟再次出现，抓走了阿莉尔……从邮递员那里听说最近各地都发生了诱拐少女的神秘事件之后，林克决定亲自去拯救妹妹。但是在大海上航行船是少不了的。所以林克恳请泰特拉让他也搭乘海盗船。终于，林克怀着不安的心情离开了他一直生活着的小岛，开始了他最初的冒险，会有什么样的未来等待着他呢？何时才能见到塞尔达公主呢？

让我们静静等待吧！离发售只有半个月了！

菜单画面进化解析！

我们几乎每个星期都能够得到来自官方的最新情报，但是每次任天堂公布一些新的画面我们就能够发现一些奇怪的地方！究竟奇怪在什么地方呢？跟我一起来看看吧！

最早的时候我们看到右上角的操作菜单里并没有Z键，表示金钱的水晶标志在画面的左下角。

然后，Z键取代了R键的位置，而R键被放到了奇怪的位置。右下角增加了表示视角的小图标。

接着，在操作菜单没有变化的情况下，右下角增加了微缩地图的显示框。

现在，R键重新调整，操作菜单按键分布完全和手柄相同，而视角图标被显示在操作菜单下面。原先应该有地图的地方却变成了奇怪的十字键状标志。到底这个标志代表什么？难道只是没有地图时的临时表示？现在我们还不知道，只有继续等待情报了！

由这些小细节的变化可以看出，制作人员为了让游戏达到完美也在不断尝试着各种变化，希望游戏正式推出的时候我们能够看到最完美的《塞尔达传说》。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

前线狙击

召唤之夜 铸剑物语

GBA	BANPRESTO	A·RPG	游戏人数未定
	预定 2003 年春发售		自带记忆功能
容量未定	对应通信对战线		价格未定

A·RPG的召唤之夜

著名的S·RPG系列《召唤之夜》即将在GBA上登场了，对此系列着迷的玩家有福了，不过可要先看清楚，GBA版将一改以往传统的S·RPG类型而变为A·RPG，游戏将以全新的方式来演绎这个“SUMMON NIGHT”的传说。

故事的舞台

故事的舞台是剑之都ワイスタァン，这里的人们大部分都是锻造师，他们借助召唤兽的力量铸造各种武器。

▼发生事件时人物会以充满迫力的形象出现。

▲剑之都是一个水上的村子，主角可以在水上行走。

这次的主人公有2名，一男一女，他们都是刚刚取得锻造师资格的见习锻造师。为了锻造出最强的武器，成为最强的锻造师，他们要使用各种不同的武器，接受各种艰苦的试炼。

男主角 クリュウ

13 岁的少年，喜欢按自己的方式行事，对任何事情都会全力以赴。

女主角 ブラティ

这个可爱的女孩是我们的女主角，性格开朗活泼，充满朝气，也是13岁。

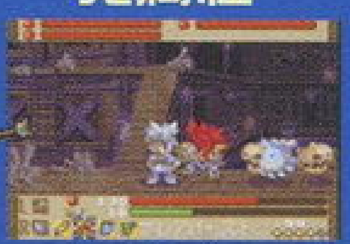
护卫兽

护卫兽是帮助主人公锻造武器的帮手，也是主人公战斗中的同伴。选择不同属性的护卫兽，主人公在战斗中能施放不同属性的魔法。

机属性

▲用强力雷魔法攻击一条直线上的敌人。

鬼属性



▲外形极酷，会施放火焰魔法。

兽属性

▲虽然外形小巧，但身体里蕴藏有强大的风魔法力。

灵属性

▲美少女似的小精灵，会使用水属性魔法。

GBA	PCCW	STG	1～2人
	预定 2002 年 12 月 13 日发售		自带记忆功能
卡带（32M）	对应通信对战线		4800 日元

太空战斗机R

Darius R

说“太空战斗机”可能大家脑海里并没有什么概念，但如果说“怪鱼传说”、“怪鱼飞机”，大家可能很快就会想到那个BOSS全部都是巨大的机器怪鱼、像《沙罗曼蛇》一样的横版射击游戏，的确，玩过这个游戏的玩家没有谁不被那些迫力十足的BOSS所震撼，以至于很多人就把“怪鱼”这个字眼与游戏名联系起来。而现在要给大家介绍的就是GBA版的“怪鱼传说”——《太空战斗机R》。

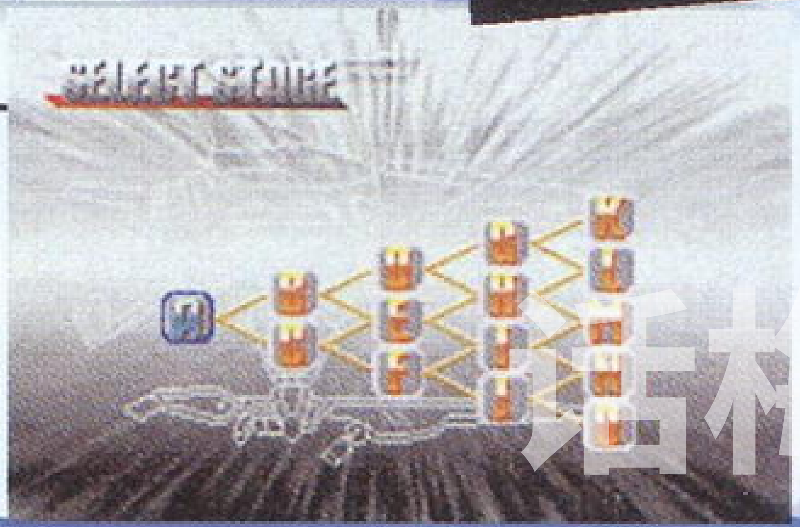
移植作

这款《太空战斗机R》其实是一款移植作，它是以1987 TAITO制作的街机版《太空战斗机》，也就是系列第一作为蓝本移植的。这次在游戏名称后面加了一个“R”，意味着“REVIVAL（重生）”的意思，所以游戏并不是单纯地移植，在音乐、音效、画面、难度等方面都会有一些细微调整。

▲接到特定的道具就能给自机升级，主武器、导弹、防护罩都有4个阶段的进化，等级越高威力越强。

分支

游戏有个特点就是每过一关都能选择两条不同的前进路线，而游戏总共有15关，所以要想将这15关全部玩到，你至少得将游戏打穿5遍，听起来比较吓人吧，其实游戏每一关的流程并不很长，而且每次只用打过5关就能爆机一次，玩起来并不会觉得冗长。



巨大的BOSS

每一关的关底都会有一个外形巨大的敌方BOSS登场，这些BOSS全部都是以海洋生物为造型的巨型战舰，有的是鲨鱼，有的是龙虾，有的是乌贼……它们的攻击方式也是多种多样的，如果你没有找到正确的躲避路线，你会死得很惨。

▲巨大的龙虾 BOSS。

◀在关第见到BOSS之前，画面上会出现醒目的红色“WARNING”字样，还会响起警报。

迫力十足的巨型BOSS！

活梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

前线狙击 真·女神转生

独具诡异世界观设定的“《真·女神转生》系列”相信已被众多玩家所熟悉，但你是否了解《真·女神转生》的第一作是什么样的呢？想不想去感受一下最初的《真·女神转生》呢？听到这里相信不少玩家已经明白我下面要说什么了，没错，又一款移植作将在GBA上出现了，那就是1992年SFC版的初代《真·女神转生》。

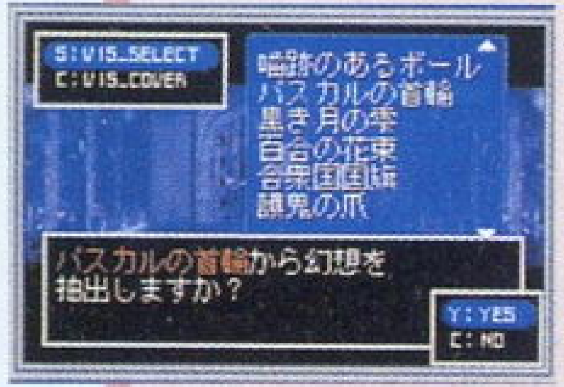
GBA	ATLUS	RPG	1～2人
	预定2003年发售		自带记忆功能
容量未定	对应通信战线		价格未定

GBA版新要素

虽然是移植作，但新要素肯定是少不了的，除了新加入的剧情，系统方面也会有不少新东西加入，比如以下这些。

记忆的碎片

游戏中能收集很多“记忆的碎片”，这些“记忆的碎片”关系到游戏的剧情、人物的背景等等，你能够随时将这些“碎片”抽出来观看，熟悉剧情。



恶魔辞典

恶魔辞典记录了游戏中所有登场恶魔的详细资料，就如同《口袋妖怪》中的“妖怪图鉴”一样，不知这次有没有新恶魔登场。

音乐馆

在这里能够试听游戏中的所有音乐，这些音乐都是重新制作的哦。

通信交换

GBA游戏怎能没有通信交换功能？游戏中可以交换恶魔、道具、记忆的碎片等东西，专门为喜欢收集的玩家准备。

神与恶魔，秩序与混沌

其实初代《真·女神转生》已不是第一次被移植，2001年PS上就有过它的移植作，虽然销量惨淡，但也算给FANS一个怀旧的机会，而这次再“翻炒”一遍，也不知还会有多少人会买帐。

◀战斗画面是最正统的主观视点。

▶恶魔的合体是这个系列最著名的系统。

宇宙大作战

我们的主人公名叫明夫（アキオ），11岁，天生就具有极高的“念波力”，能与许多外星人交流。这次担负起抗击外星人入侵，保护地球的重任。

主人公

一款原创RPG即将在GBA上登场，这便是NAMCO最新作品——《宇宙大作战》，一款充满未来科幻感觉，并带有《口袋妖怪》的培养、收集要素的新感觉RPG。对于目前GBA平台上“移植成风”的现状，这款原创RPG相信能给大家带来许多惊喜。

GBA	NAMCO	RPG	1人
	预定2002年12月20日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信战线		4800日元

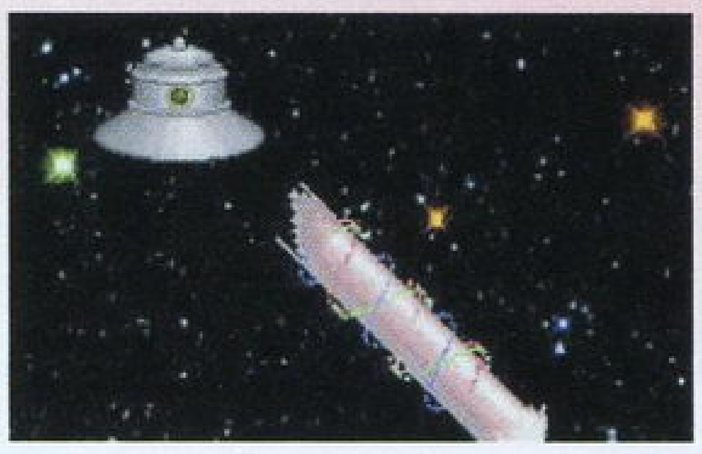
战斗系统

战斗画面非常靓丽。

游戏的战斗系统被称为“ADVANCE ACTION BATTLE”，从字面上就能看出，战斗带有一定的手动要素，这个“手动”就是要你在合适的时机按下相应的按键，从而获得更加有利的效果。比如说在攻击的时候，在特定的时机按下A键就能打出会心一击，不仅对敌人的伤害大增，还会有华丽的演出效果（游戏中可以加入的宇宙人同伴共有100种，每个同伴的攻击方式都不同）；而在受到敌人攻击时适时按下B键就能张开防护罩，使伤害值降低。另外，每个人还有一个“AD槽”，每次按键成功后这个槽就会增长，当“AD槽”涨满后就能发动威力惊人的“UFO攻击”——一架飞碟从外太空飞来，发出一道巨大的激光，敌人都葬身火海……

会心一击

UFO攻击



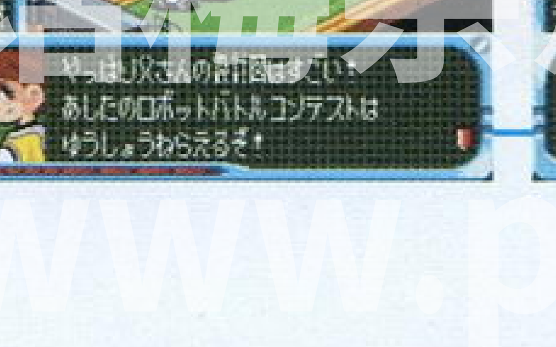
题材来自……

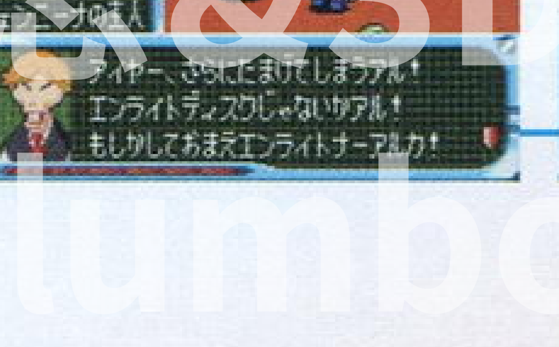
“宇宙大作战”其实是日本的一个玩具糕点系列，即随糖果、糕点附送各种造型奇特的外星人玩具。这个产品是由build-up公司和Global Rights公司联合开发，而NAMCO则取得了将它“游戏化”的版权，并在今年9月推出了第一款以它为题材的网络游戏，之后准备在今年秋天推出街机版，而GBA版，也就是现在给大家介绍的这款，将会在12月20日登场。

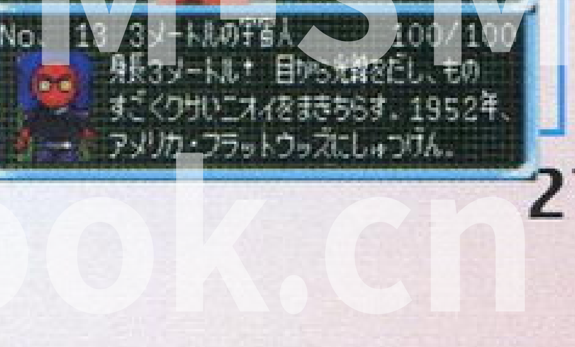
A6 人食いエンティティ

收集宇宙人

游戏中的宇宙人共有100种之多，他们都能成为主角的朋友，帮助主角一起战斗，而收集这些宇宙人也是游戏的一大乐趣。







诸梅杂志&3DM.SMV www.plumbook.cn

文：胜负师

前线狙击

PANZER DRAGOON ORTA

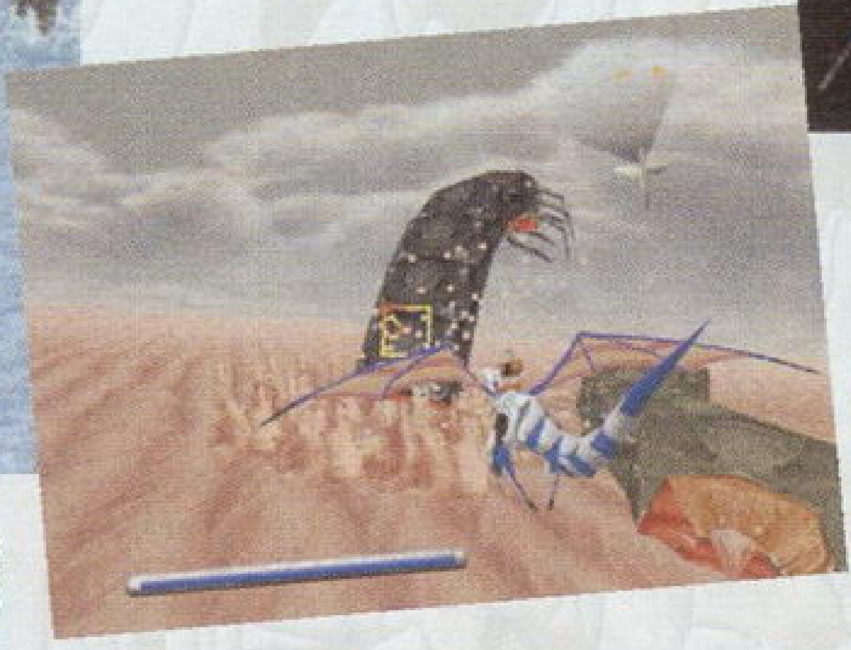
铁甲飞龙ORTA

Xbox	SEGA/SMILEBIT	STG	1人
	预定2002年12月19日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	初回限定版同捆音乐CD		6800日元

Xbox年末大作《铁甲飞龙ORTA》本刊已进行了连续报道，想必大家对这款华丽的STG已有了大致的了解。现在离发售日仅1个月不到的时间了，世嘉为使游戏能在圣诞商战期间有良好的表现，不失时机地公布了游戏的全新要素。且不说同捆游戏原声音乐CD的初回限定版，就算是追加了"《铁甲飞龙》系列"前3作的内容，也定能使"飞龙FANS"期待度满点，而早在1995年推出的系列原点之作《铁甲飞龙》的大复活足矣令人感动到落泪了。接着就让我们了解一下新追加的4个要素吧。

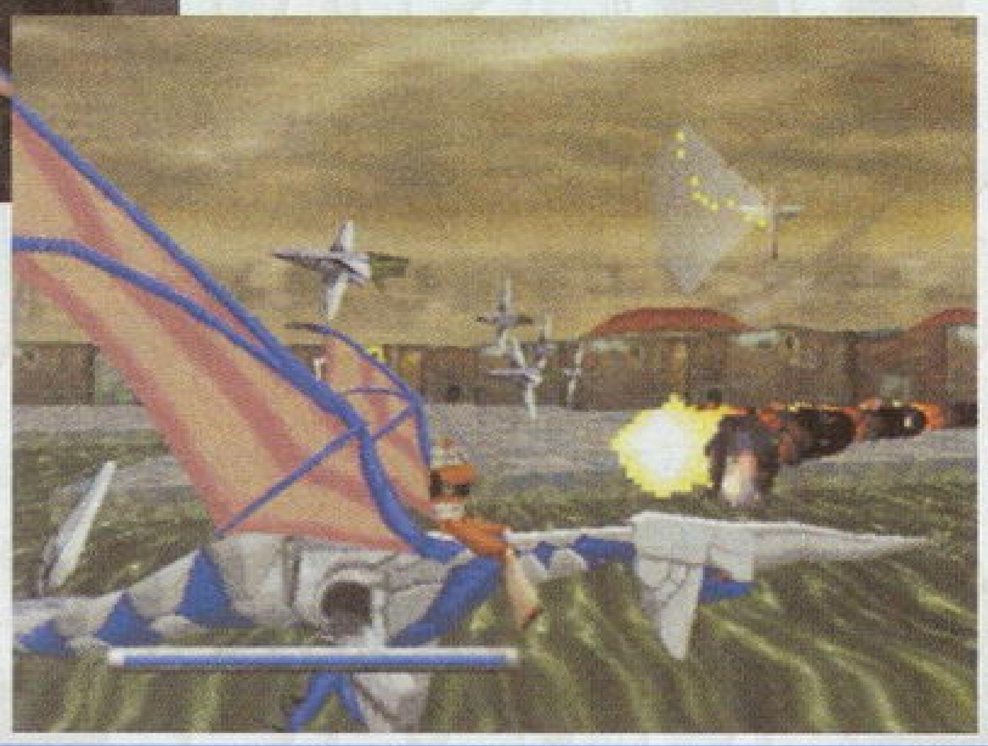
PANZER DRAGOON模式

"《铁甲飞龙》系列"历代均有个"潘多拉盒子"的特别模式，其中包含着各种隐藏内容，这次的前作追加部分也会收录其中。与系列前3作相关的内容主要有3项，其中最引人注目的就是"PANZER DRAGOON"模式，其实就是7年前SS版《铁甲飞龙》的复刻版，这与《死亡之屋3》打通后追加的《死亡之屋2》的设定十分相似，花一个游戏的钱玩两个游戏，的确超值！（世嘉的这种"复古"做法深得人心，很受玩家青睐，就连任天堂也加以模仿，为了在商战中占有一席之地，厂商们也真是不容易啊！）



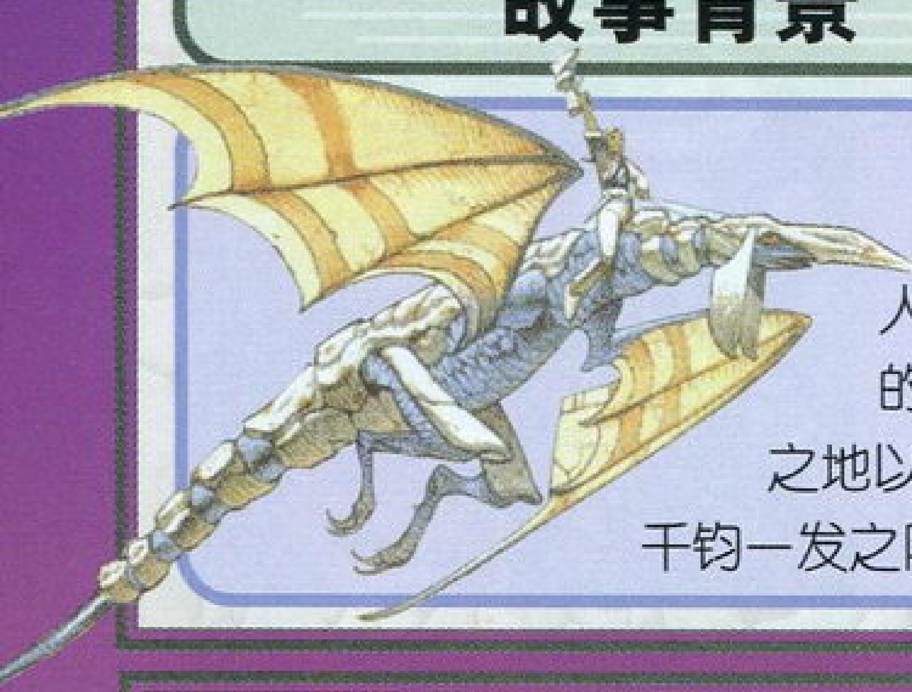
《铁甲飞龙》是一款3D飞行射击游戏，因其独特的世界观、优良的操作感、出色的游戏性而颇受玩家的喜爱，在土星时代也曾轰动一时。"《铁甲飞龙》系列"也成为有一定玩家支持群体的作品。

◀从近期公布的画面可以看出，初代《铁甲飞龙》并非简单地复刻，在一定程度上进行了重新制作，至少利用了Xbox的强大机能，对画面进行了平滑处理，使游戏画面更趋自然，更具魄力。



◀凯鲁既要解决攻性生物，又要与野心勃勃的帝国舰队纠缠，战况异常激烈！

故事背景



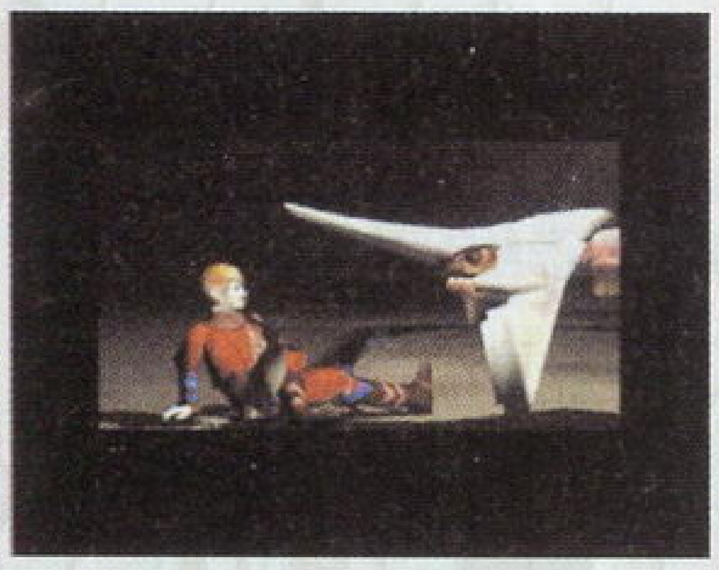
可能有不少朋友对系列原点之作凝重的世界观并不十分了解，在此简单回顾一下：

由于环境的破坏、文明的退化，世界已趋荒漠化，人类的统治地位受到旧世纪遗留下来的攻性生物的威胁。为求生存，人类不得不与攻性生物进行战斗，新帝国以恢复人类主导权为口号，不断发掘旧世纪遗迹中的科技文明，凭借旧世纪武器的无敌舰队组建了规模庞大的武装，在与攻性生物战斗的同时，帝国的野心也逐渐增长，逐渐开始吞并周边国家。在边境之地以狩猎攻性生物为生的年轻猎人凯鲁偶然发现了旧世纪的遗迹，而守卫遗迹的强力攻性生物把他当成入侵者来追杀，就在千钧一发之际，一条拥有强大力量的飞龙帮凯鲁解除了危机。于是少年与飞龙的故事就此拉开了帷幕……

影院模式

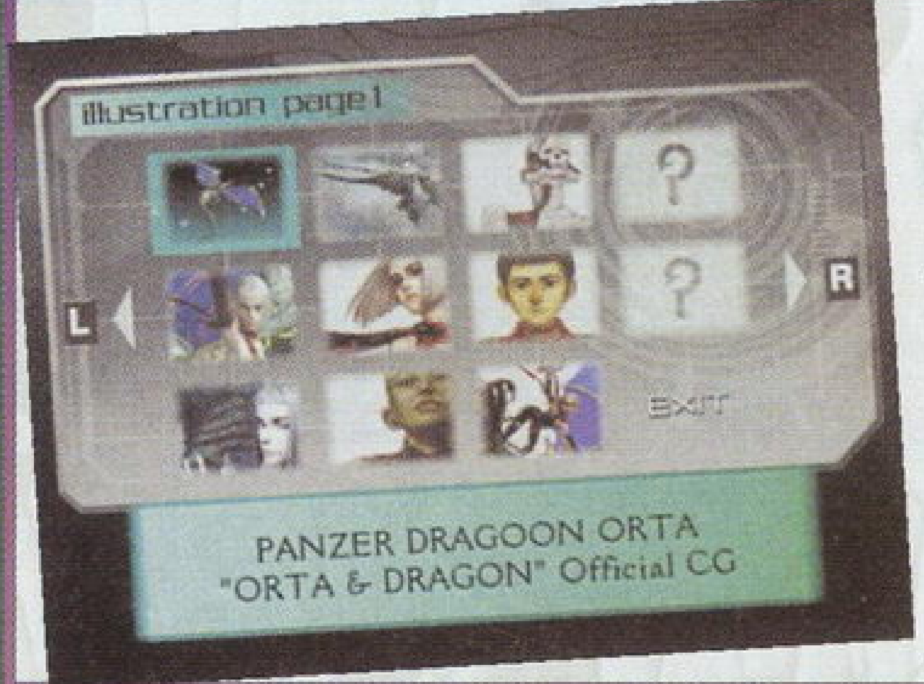
从系列第一作起至最新作《铁甲飞龙ORTA》的全部MOVIE都会收录在这个模式中，实在是太爽了！当然，作为隐藏内容，必须满足特定条件（比如通关次数、得分评价等）动画才会逐渐增加，这也是增强游戏耐玩度的普遍方法吧。

▲ORTA在神秘洞穴中的那段华美MOVIE很早就公布了，自然不会遗漏。



▲系列第3作《AZEL》中主人公艾杰与飞龙初遇时的镜头，是不是很怀念啊？

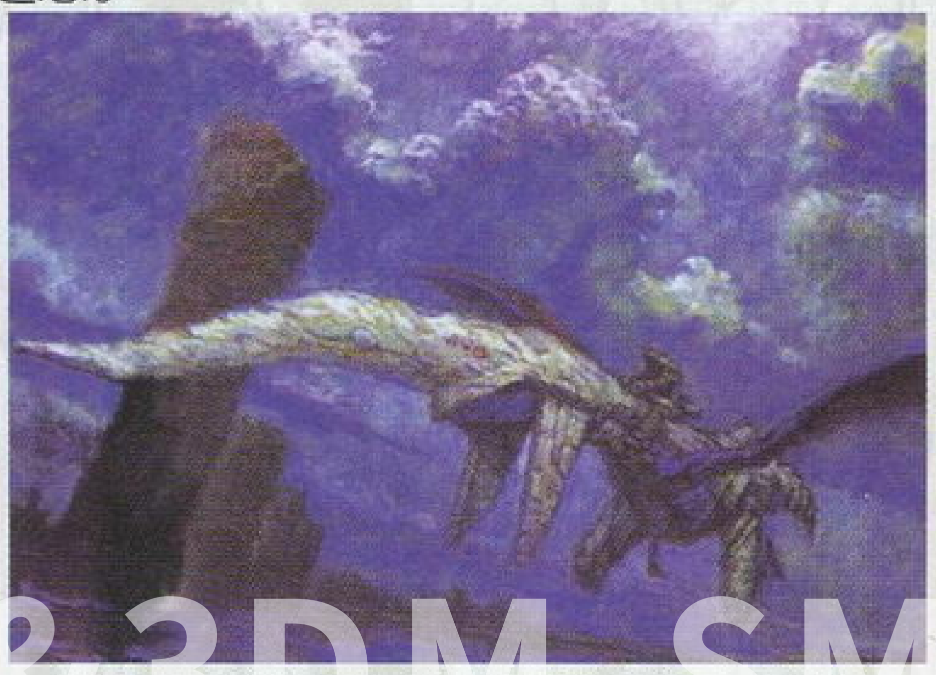
画廊模式



以系列最新作主人公ORTA为首，在画廊模式中会看到各代主人公及重要角色的原画，当然，机械与背景设定等内容应该也会收录，而大量精美的CG画也会成为FANS的挚爱。与飞龙世界观完美融合的充满力度与神秘色彩的异色画风一定会令您有荡气回肠之感。

事件模式

其中收录了《铁甲飞龙ORTA》从第1章到第10章全部的事件MOVIE，只要触发了事件，便可在此模式中随时观看。不过其中会包含一些隐藏事件，要令这些事件画面出现，将游戏通过一遍应该是最基本的要求了。



▲这是初代《铁甲飞龙》的ENDING原画，怎么样？是不是相当震撼啊？

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

幻梦幽水录 上篇

幻想大史记

文：特约撰稿人 徐继刚

太阳历前 375 年：	シエラ得到月之纹章，被尊为“吸血鬼之始祖”。
太阳历前 2 年：	英雄西格撒克（ヒクサク）推翻了アロニア王国的统治，在他领导下哈鲁莫尼亚神圣宗教国（ハルモニア神圣宗教国）建国。
太阳历 70 年前后：	哈鲁莫尼亚神圣宗教国对门之一族展开虐杀，文迪（ウィンディ）和莱克娜特（レックナート）姐妹将门之纹章分为两半后各自逃生，其余族人被夷灭殆尽。
太阳历 78 年：	尼克劳德（ネクロード）盗取了月之纹章，逃出苍月之村。
太阳历 110 年：	以城市塞斯文德（サウスウィンドゥ）为中心的地方成立デュナン君主国，初代国王是ベルナンド。
太阳历 150 年前后：	门之纹章持有者之一文迪袭击了隐藏的纹章之村，泰托（テッド）带着司掌生死之纹章（ソウルイーター）逃亡。
太阳历 185 年：	缪斯（ミューズ）市以市长制为政略核心成立，利比亚（レピア）为首任市长。
太阳历 212 年：	多利帕（トゥーリバー）成立两院议会制，开始对周边地区实行统治。
太阳历 230 年：	赤月帝国趁哈鲁莫尼亚神圣宗教国发生大内乱之际宣布独立初代皇帝是克拉纳哈·鲁格那(クラナッハ·ルーグナー),同时霸王之纹章为鲁格那家族所持有。
太阳历 237 年：	成功镇压哈鲁莫尼亚神圣宗教国内乱的玛乌洛·布莱德（マウロ·ブライト）获得封地，海兰特（ハイランド）王国建国。デュナン君主国发生内乱，海兰特王国军开始对多利帕东部（现缪斯市领内）进行侵略。内乱的反乱侧获得胜利，原王都塞斯文德变成市长管理体制。
太阳历 280 年：	为了对抗海兰特王国强大军事力量的威胁，缪斯市出资召集了一批骑士。玛琪路达（マチルダ）骑士团宣告成立。
太阳历 294 年：	玛琪路达骑士团得到缪斯市授予的自治权宣布独立，将缪斯市领内的原骑士所有土地和玛琪路达骑士团领内土地进行等价交换的协议成立。
太阳历 314 年：	由缪斯市、多利帕市、塞斯文德市、玛琪路达骑士团四方加盟结成了ジョウストン都市同盟，结盟地被命名为“ジョウストン之丘”。
太阳历 362 年：	缪斯市领内的古林海尔（グリンヒル）市古兰利芙（グランリーフ）学院建立,创始人为阿兰·威斯麦尔(アレン·ワイズメル)。
太阳历 366 年：	以自治组织提恩特(ティント)矿工工会为母体设立的提恩特市宣布加盟ジョウストン都市同盟。
太阳历 373 年：	古林海尔市以古兰利芙学院为中心，为了实现所谓“学问之独立”而提出自治权的主张。缪斯市市长尤利亚（ユーリア）承认了古林海尔市的独立权。
太阳历 378 年：	所有的自治机构由缪斯市迁移到古林海尔市，并以此为契机使得古林海尔市被正式接纳入ジョウストン都市同盟。
太阳历 392 年：	古兰利芙学院体制大改革，院长之位由威斯麦尔家族世袭改为由学员投票选举。不仅如此，学院还正式更名为新利芙（ニューリーフ）学院。
太阳历 428 年：	皇王罗贝尔. 布莱德(ロベール.ブライト)与第一军团长海恩.卡尼安加姆（ハーン·カニンガム）率领海兰特王国军对ジョウストン都市同盟大规模征伐，缪斯市市长德莱尔(ダレル)仓皇逃亡到塞斯文德市避难，英雄玄觉（ゲンカク）率领缪斯市残余部队展开了殊死抵抗。玄觉和海恩·卡尼安加姆两者是共同拥有真二十七纹章之一“初始之纹章”的同门挚友。
太阳历 432 年：	在玄觉领导下ジョウストン都市同盟军展开了大反攻，古林海尔市和玛琪路达骑士团等领地相继夺还成功。为了安抚被剥夺在提恩特矿工都市领内合法居住权的有翼族人，玄觉买下多利帕市附近中洲的一块土地给他们定居。
太阳历 434 年：	在同盟军指挥官玄觉和海兰特王国军第一军团长海恩.卡尼安加姆两者共同斡旋下停战协议签订。不久，ジョウストン都市同盟和海兰特王国因海兰特东部小块领土的所有权争端再次爆发战争，为解决争端玄觉和海恩决定以两者决斗的胜负来裁决分歧，当玄觉发现自己的配剑被涂上剧毒后没有出手而落败，结果被都市同盟永久放逐。
太阳历 446 年：	赤月帝国发生了巴鲁巴罗萨·鲁格那(バルバロッサ·ルーグナー)和盖尔·鲁格那(ゲイル·ルーグナー)之间的王位继承战争.
太阳历 447 年：	ジョウストン都市同盟 134 年，以提恩特市为首的南部同盟势力借赤月帝国内乱之机对其实行侵略，被皇帝巴鲁巴罗萨·鲁格那成功击退。
太阳历 448 年：	卡莱卡（カレッカ）虐杀事件发生。事件发生后赤月帝国副军师马修·谢鲁巴伯格(マッシュ·シルバーバーグ)因不满而离开帝国军。
太阳历 449 年：	吸血鬼尼克劳德将诺斯文德市（ノースウィンドゥ）完全摧毁。
太阳历 453 年：	奥德赛·谢鲁巴伯格(オデッサ·シルバーバーグ)组织解放军反抗赤月帝国的暴政，门之纹章战争(解放战争)爆发。
太阳历 456 年：	在解放军军师马修·谢鲁巴伯格的计略下，ジョウストン都市同盟南部势力的多利帕市和塞斯文德市联合军占领赤月帝国北方领土。
太阳历 457 年：	在青年领导者，麦克多尔（マクドール）家次子率领下解放军获得胜利，赤月帝国灭亡，多兰共和国（トラン）建立，雷本特（レパント）就任初代大总统。
（以上为《幻想水浒传》的时代背景）	
太阳历 458 年：	多兰共和国开始夺还北方领土，序盘将塞斯文德市军击败，最终把多利帕市军队也完全驱逐出国境。此后多兰共和国军队在海兰特王国边境频繁活动。该年；隐居的英雄玄觉逝世。
太阳历 460 年：	海兰特王国皇子鲁卡，布莱德（ルカ·ブライト）以对ジョウストン都市同盟侵攻为契机，デュナン统一战争勃发。新同盟军的年轻领导人和鲁卡·布莱德战死后继承王位的乔易都出自玄觉门下，共同拥有着“初始之纹章”。
（以上为《幻想水浒传 2》以及外传的时代背景）	
太阳历 475 年：	《幻想水浒传 3》的壮大序幕揭开……

猎梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

缘起

这个世界的最初充满了混沌和黑暗，漫长的的苦痛凝结成了绝望之泪，从泪的结晶中诞生出了兄弟二人之神……持剑的兄长试图破坏眼前的一切事物，而执盾的弟弟却力图维持这个世界的原状。

于是乎，兄弟二人展开了七日七夜的死斗。最终，剑将盾刺裂，而盾亦使得剑之锋芒摧折，剑之碎片激扬化为青空，盾之碎片纷落成为沃土，激战中迸发的火花便是满天的繁星。原先镶嵌在剑与盾上的27颗充满魔力的宝石，则幻化成了孕育世间万物生机的“真27之纹章”。

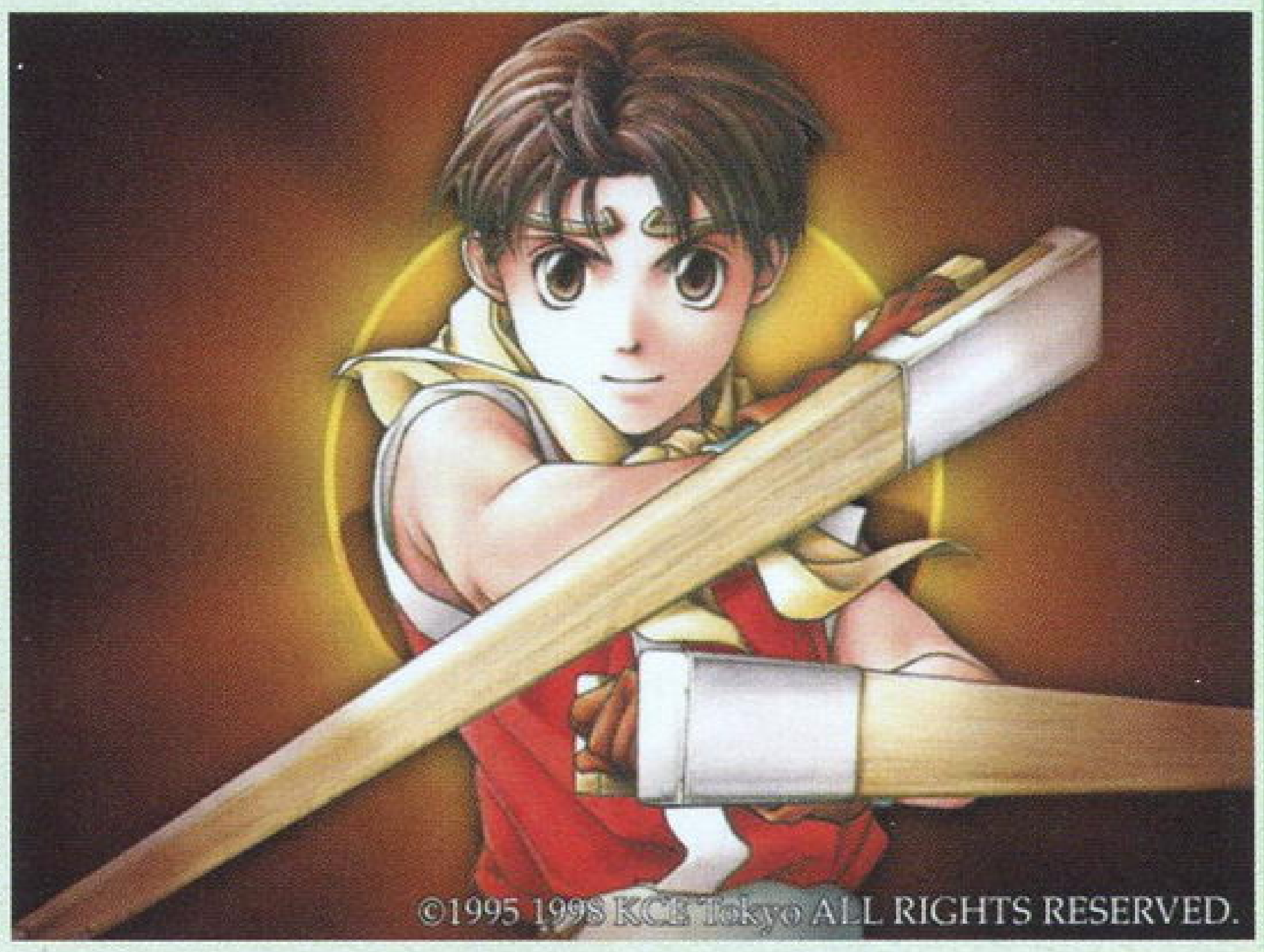
村山吉隆对自己凭空幻想出的世界观非常满意，早在他的大学时代就酷爱阅读日本本邦与中国的古代历史典籍。偶然的机会下，他从师长的讲义夹中发现了一本名为“忠义水浒传”的文春文库本中国古典小说，村山出于对考证“水浒”两字出典的好奇心把这本书借回家中，从此就彻底改变了他的人生道路。

村山吉隆反复把施耐庵的《忠义水浒传》研读了四五遍，深深为书中武松、林冲等人物的豪侠节义之风所折服，对字里行间所流露的男儿气概更是赞叹不已。他大学时代的末期完全可以被“水浒”两字所概括，与师友聚会交谈言必及“水浒”，而闲暇时又疯狂购入了诸如《北方谦三水浒评传》和《横山光辉水浒》等相关书籍。到后来，村山吉隆开始酝酿起自己的架空历史小说，他将之命名为《幻想水浒传》。小说的梗概讲的是“真27之纹章”是维系世界的力量源泉，人类出于强烈的贪婪心而对其展开了长达千百年的殊死争夺，无数的生命为之凋落陨灭，而承天命所谕示集结的108星宿则是对抗邪恶势力的正义之师。令人发指的是村山吉隆把自己设定成称号“天魅星”的隐藏人物，暗中辅佐“天魁星”成就不世伟业。“天魅星”的出典我们从过去初代“幻想水浒传”游戏发售前村山氏在接受媒体采访时对晁盖这个人物的极力赞许可以获得充分考证。TV游戏也是村山吉隆的个人嗜好之一，小波（编按：KONAMI和“小波”的日文读音一样，这里纯属玩笑）游戏的奇想天外深合他的脾胃，幻想着有朝一日能够把自己的架空历史小说改编成真正展现男儿热血气概的RPG游戏，于是在大学毕业后村山吉隆胸怀着梦想进入了KONAMI担任游戏企划工作。

上世纪90年代初，KONAMI处在建社以来最举步维艰的时期，那时玩家的趣味正发生着急剧变化，KONAMI擅长的ACT和STG等动作游戏类型的市场呈现日薄西山之势，产品因此大量滞销积压。继之而起的是以SQUARE为代表的RPG游戏厂商，其风头之劲完全压倒了过去FC时代的6大主力软件商。为了支撑危局，原本已经隐退幕后的会长上月景正再度出山，采取了一系列改革措施，首先将会社拆分，实行分社化以求达到降低经营成本、提高运作效率等目的，另外大量招募人才并积极着手拓宽产品类型。村山吉隆在此时加入KONAMI东京分社可谓正得其时，当他兴冲冲地把自己的RPG游戏企划案呈交上级审批时很快就获得了认可。RPG这个当红游戏类型素来非KONAMI所擅长，过去仅有的几个如《魍魉战记》等作品均饱受玩家恶评，为了迎合时代潮流KONAMI高层下决心开发出一款足以体现该社真正实力的大作RPG。

村山吉隆主持担当《幻想水浒传》的脚本策划，实际的开发进度远比预想中的要缓慢，主要原因是当时正处于TV游戏硬件频繁更替的时期，开发平台经由SFC、PCE-CD等数次转移，最终才被确定为村山氏认为机能拔群足以体现游戏壮阔世界观的索尼新主机PlayStation。接触到全新的硬件，技术人员努力去熟悉其机能，KONAMI的期望是能够表现出过去16位元主机无法企及的感官效果，为此工作人员付出了大量的心血。随着剧本不断修改凝练，村山吉隆的思路也日渐清晰，《幻想水浒传》由最初的一部而发展到计划分五章推出的系列作品。不过村山自认为剧本整体还存在着许多值得反复推敲的地方，比如在他早先的设想中门之纹章传人莱克娜特将是最终的幕后黑手，后来才逐步把剧本重点转移到哈鲁莫尼亚神圣宗教国的实质领导人西格撒克……

在剧本不断的调整中，游戏逐渐进入开发尾声，KONAMI的发行部门突然发现了一个可怕的现实：从1995年11月到12月这段时间里几乎每周都有大作RPG推出，其中还包括了ENIX著名的王牌超大作《勇者斗恶龙VI　幻之大地》。村山吉隆对此却颇不以为意：“我的作品非常与众不同，绝对能够脱颖而出！”于是PS版《幻想水浒传》在《DQ VI》正式发售一周后面世，为此业内同行将之调侃为“与《DQ》同发的大作RPG……”或褒或贬，各有居心。



第一章　问情

《幻想水浒传》PS版：1995年12月15日发售　价格6800日元（KONAMI THE BEST版：1996年11月29日　价格2800日元；PSOne BOOKS版：2000年7月11日　价格1800日元）

《幻想水浒传》SS版：1997年7月19日　发售价格3800日元

《幻想水浒传》WINDOWS95版：1998年3月26日　发售价格6800日元

《幻想水浒传》海外版名称为《SUIKODEN》

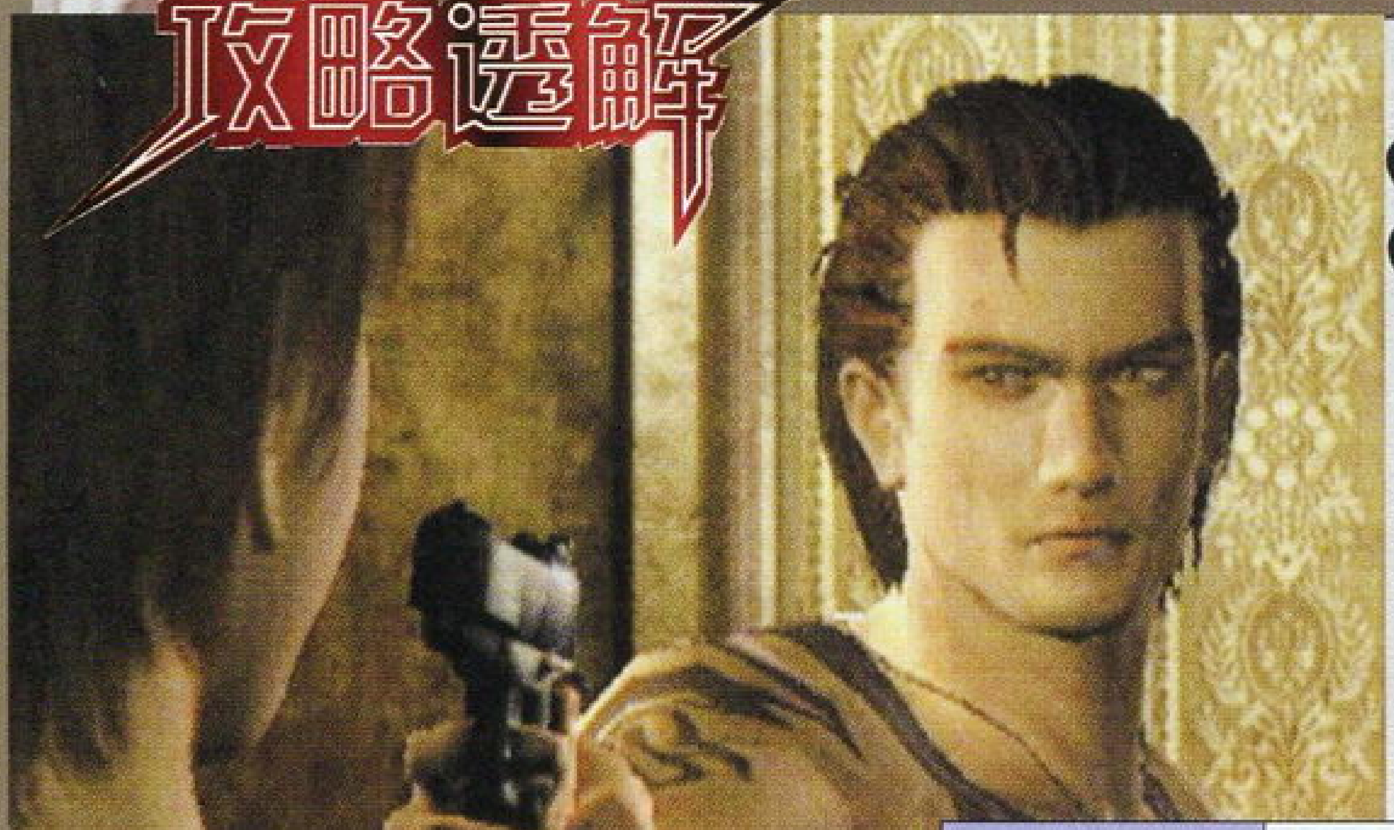
在村山吉隆笔下的创世传说中最初诞生的便是“真27之纹章”，其诞生之初向周遭散放出无数的光芒火焰，天地间因此卷起狂风骇浪，它不但可以滋养生命，也可轻易将生命剥夺，维系和平衡这个世界的所有力量都被囊括在这“真27之纹章”中。真27之纹章还衍生出许多附加产物，获得这些被统称为“纹章”的东西可以赋予人们魔法力和超能力，通常纹章会在土中和海面上以封印球的的形式被发掘出来。然而事实上力量远远凌驾于普通纹章的“真27之纹章”以其各自独特的存在方式隐藏在世界的角落中。

初代《幻想水浒传》主要描述了太阳历453年到458年这五年间赤月帝国被解放军推翻的重大事件，由于门之纹章的两个持有者莱克娜特和文迪为了各自的理想分别支持了两股互相敌对势力，所以解放战争又被称为“门之纹章战争”。游戏主人公坊ちゃん（天魁星）是赤月帝国五将军之一迪奥·麦克多尔（テオ.マクド　ル）的儿子，因为不满帝国的暴政和皇后文迪的残忍手段而被迫加入了起义军，义军首领奥德赛·谢鲁巴伯格身亡后又被公推为新的领袖。在莱克娜特的协助下，契约石版集结的108星宿合力将建国达220年的赤月帝国推翻。初代游戏在创作思想上完全受到了《水浒传》原作的影响，帝国统治的暴虐无道沿袭了北宋末年的历史背景，主人公由最初忠君爱国到揭竿而起则

www.plumbook.cn

文：GOUKI

攻略透解



生化危机0 指引攻略

由于制作时间的关系，本期的攻略将是一个以游戏的重难点为主的指引性攻略，以解被卡关玩友的燃眉之急。完整的游戏剧情将在下期奉上。

NGC	CAPCOM	A·AVG	1人
	2002年11月21日发售		9格
特制DVD-ROM ×2	—		7800日元

操作方法	
左类比摇杆	主角色的移动
十字键	主角色的移动
A键	调查／决定／开枪
B键	取消／跑
C键	副角色的移动
X键	切换角色
Y键	进入菜单画面
Z键	进入地图画面
L键	切换射击的目标
R键	举枪准备射击
START	改变副角色的行动指令

biohazard 0 Q&A

Q：道具的置下与体验版相比有什么变化？

A：与体验版相比没有什么变化。为了防止因发生道具混乱而无法进行正常调查的的情况，同一个房间内的道具可置下数量是有限的。具体要依据房间的大小而定。不过在游戏中基本不会发生无法置下道具的情况。

Q：地图的使用方法？

A：本作的舞台共分为四大区域，分别是列车、干部养成所、研究所以及处理厂。其中，游戏的第2张碟收录了干部养成所、研究所以及处理厂的绝大部分场景。基本上地图的区域也是按照这4大部分来划分的。当得到地图之后，进入地图画面按A键，就可以调查之前置下的道具的确切地点。方向键上下是切换楼层数，C键是移动地图，R键是放大地图。

在《生化危机》中，当某个房间内的谜题、道具物品被调查完毕，全部入手之后，就会在地图画面中填上绿色，非常好区分。但令人遗憾的是，本作由于其独特的道具置下系统而无法继承这个要素了，因此，适当地做一下笔记是非常好的习惯。

Q：道具如何表示在地图上？

A：在许多时候，当你正准备取得一个道具的时候却发现自己的道具栏已经满了。这时如果你再使用地图上的道具调查系统，你就会发现刚才调查过的道具已经被标入地图中了，也算是一个非常好用的小技巧。

Q：如何改变副角色的行动指令？

A：当瑞贝卡与比利处于同一个房间的时候，按START键，主角色就会说“This way”（这边走）、“Let's regroup”（重新组队）或者“I'll go alone”（我自己一个人去）等等台词，以此来改变副角色的行动指令。当然，你也可以通过C键来控制副角色的行动，就是难度高了一些。当主角色与副角色分开的时候，就需要通过菜单画面来改变副角色的行动指令了。

Q：两名主角有什么性能上的区别？

A：瑞贝卡是S.T.A.R.S.的医务员，因此她对合成药草非常在行，这也是比利所不能胜任的。并且有部分地方也只有瑞贝卡才能（在比利的帮助下）进入；军人出身的比利对武器的熟悉程度显然胜过瑞贝卡，特别是在手持重武器的情况下两人的端枪速度区别非常明显。并且，有不少体力活是只有比利才干得了的，比如推铁箱子。比利的体力值大约是瑞贝卡的一倍左右，也就是说本作的瑞贝卡是非常非常脆弱的，一定要小心行动，尽量不与比利分开。

Q：两名角色一起行动的时候应该注意些什么？

A：首先是节省弹药的问题。稍有不慎，本作就很容易发生弹尽粮绝的情况，因此我们要合理地对弹药进行分配及使用。由于可以将副角色设定为自动攻击，再加上瑞贝卡的体力值较低，因此最合理的对策就是主角色选用瑞贝卡，再给比利装备上最普通的手枪，这样既可以在一定程度上保证瑞贝卡的安全，也可以最大限度地控制弹药的消耗。在对付一般的敌人，如丧尸、丧尸犬等时两人都用手枪即可；如果面对猎杀者或者是更强悍的敌人，则建议操作主角色直接用强力武器将其K.O.，这样最安全。

Q：当主角色与副角色分开时，如何确保副角色的安全？

A：游戏中存在一些强制将瑞贝卡与比利分开的剧情，你可以对副角色下达“攻击”或者“待机”的指令。在这个时候你就应该先将副角色移动到一个相对比较安全的地方，然后再使用主角色继续进行游戏。当副角色受到攻击的时候，会通过无线电通话机向主角色求援，这时要立刻切换到副角色那边，否则就会有GAMEOVER的可能。

游戏重难点解说

列车

水蛭丧尸

瑞贝卡第二次遇到比利后不久，就会在列车2F遇上由大量的水蛭所组成的“水蛭丧尸”。水蛭丧尸应该算是本作中最难缠的敌人了，不光体力值比较高，而且其攻击范围及威力都出乎你的想象，就算是被打掉上半身也会膨胀身体冲过来自爆！因此，建议遇上这样的敌人尽量采取回避的策略，走为上策。

合力解开的第一个谜题

体验版无法爬上的梯子终于能够使用了。无论是操作比利还是瑞贝卡，都必然会从车顶落入位于2F的厨房。因为厨房的门被冰封住所以需要一个冰锥子。使用另一名角色先找到冰锥子，再通过1F的小型升降机将冰锥子传到2F厨房，由厨房里的角色从里面将门打开。

列车尾部的谜题

在列车尾部有一把绳钩枪放在一个架子上。只有按动另一侧的开关才能把绳钩枪拿下，但这个开关有效的时间实在太短，根本不够从开关处跑到绳钩枪处。解决的办法只有一个，就是让一名角色去按住开关，然后再控制另一名角色取下枪。“按住开关”的操作很简单，就是紧按住A键然后再按X键切换角色就行了。绳钩枪的使用地点是在第3节车厢车尾的窗口。

倒记时的数学谜题

比利与瑞贝卡来到车头触发事件，这时要选择一名角色前往车尾，由于车厢内将出现许多丧尸，因此建议选择比利。比利要面对的谜题是选出10个数字相加，最后的总和是67（比如5+2+9+9+9+9+9+9+5+1=67）；瑞贝卡要解决的谜题形式与比利相同，需要得出的总和是81（比如9+9+9+9+9+9+9+9+5+4）。

西梅志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

◆首先前往地图右侧的储藏室拿到霰弹枪与黑色的雕像。看得出黑色的雕像还缺少另一边的翅膀。调查大厅 2F 的天平雕像那里得知当天平平衡之后会出现新的通道。

◆当拿到了转轴之后，比利与瑞贝卡一同前往位于 2F 的图书室，在那里的机关前使用转轴。注意，只有比利才能转得动它。将瑞贝卡升上去之后会对付两只巨大的昆虫，因此，记得上去之前给瑞贝卡装备一些强力的武器。

◆由大厅 2F 右侧的门进入，上楼梯来到 3F，在这里的一个干涸的蓄水池内有一个被铁笼罩住的道具，升起铁笼的转轴在房间的另一侧。就像解开列车车尾的绳钩枪的谜题那样，先控制比利升起铁笼，再切换控制瑞贝卡取得铁笼下的道具。取得道具后，会发生与变异的大蜈蚣之战。与大蜈蚣的战斗不算复杂，大蜈蚣的弱点是它高高竖起的头部，使用强力武器攻击它吧！注意时间不要拖得太久。

◆利用得到的钥匙进入红色门的房间，在里面得到了打火机油，能够与比利的打火机组合。给灯台点火，打开通向图书室的门，在里面能够找到一本厚厚的书，调查后会发现一对白色的翅膀。

◆取得长针之后，来到 3F 的钟楼前，将针装入大座钟。调整时间至 8 点 15 分，从而开启部分锁上的大门。

◆由骑士的大剑所挡住的大门，需要解开2F演讲厅的秘密之后方能通过。首先必须要得到两卷微缩胶卷，在 1F 左侧的投影室内使用，并熟记演讲厅各个座位所代表的数字或者字母；接着在得到MO之后前往演讲厅在演讲厅的电脑前使用MO，激活各个座位上的开关，并得到一个由电脑提供给你的代码（例如“2D”），最后按照所提供的代码的提示按动相应座位上的开关即可。

◆国际象棋的谜题很简单，按照桌上小棋盘的提示将国王推到相应的地方就行了。成功之后得到黑之翼的另一半。

◆将完整的白色及黑色雕像拿到大厅 2F 的天平雕像处使得，从而打开通向干部养成所地下的大门。

◆通风口之后的机关谜题的答案：上、上、下、上、上。瑞贝卡遇上危机，需要操作比利立刻按地图的提示经锅炉房前往指定地点。在途中会遇上新敌人的攻击，这种由普通的猴子变异而成的敌人行动非常迅速，很难打中，不过好在一来它们的攻击力并不高，二来它们并不是比利必须要消灭掉的敌人，因此，能绕过去就尽量绕过去，还可以节省弹药。如果一定要干掉它们，则可以采用对付丧尸犬的战术，等到它们扑过来的时候使用霰弹枪攻击它们。

◆惟一的字谜，解开之后得到一块石板。正确的点火顺序是鹿、狼、马、狮、蛇、鹰。理由如下：

鹿：长角的雄壮动物。

狼：以长角的动物为目标，用狡猾战术捕捉它。

马：优美的奔跑能手，速度之快连狡猾的动物也无法追上。

狮：主宰陆地的霸王。

蛇：用没有脚的身体慢慢接近，即使是地上之王也能用毒制服。

鹰：在天空中自由地飞翔，没有它抓不到的猎物。

◆二楼左侧，通过蓝门之后可达到一个酒吧，酒吧内有一架钢琴。一直有留意“前线狙击”报道的玩家应该不难猜出这是为谁而设的谜题——没错，正是看起来大大咧咧的比利。弹完钢琴之后密室的门打开，里面的蓄电池必须要瑞贝卡才能拿得出来。

◆第二块石板也在 2F 的左侧，蓝门后的房间内。要注意这块区域有几只水蛭丧尸，由于可供活动的区域很小，并且有一段必须是要两人同时行动的通道，因此还是建议将这里的水蛭丧尸消灭掉是最安全的。

◆蓄电池的作用是让大厅外面的升降机重新开始运作。升降机降下后将升降机上的木箱推到石柱前取得石柱上的石板。

◆三块石板全部入手之后，前往 3F 的天文台，将石板装在机关上，打开通往研究所的大门。

研究所

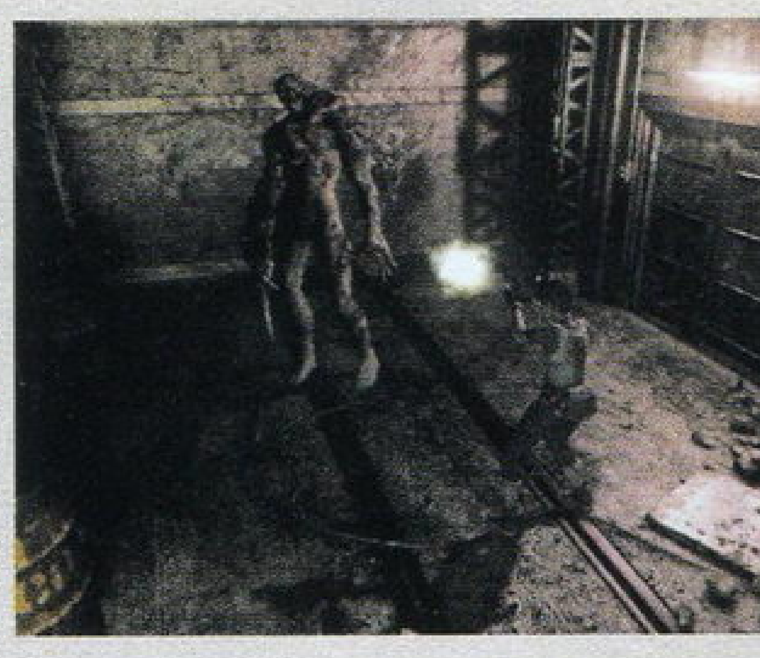
◆礼拜堂旁边的小亭子内的一角是礼拜堂大门的开关，得有一人去那里把机关踩住，另一人方能进入。进入之后是BOSS战，BOSS是一只变异的大蝙蝠，使用重武器攻击它。在消灭大蝙蝠之后，再让瑞贝卡使用绳钩枪爬上屋顶。

◆装水蛭样本的瓶子需要瑞贝卡使用“剥离剂”才能打开。至于剥离剂的制作方法在游戏中出现的文件上已经很清楚地写明了，就是调合红、绿药剂。

◆研究所的密码是 4、8、6、3，即右转 4、右转 8、左转 6、左转 3。

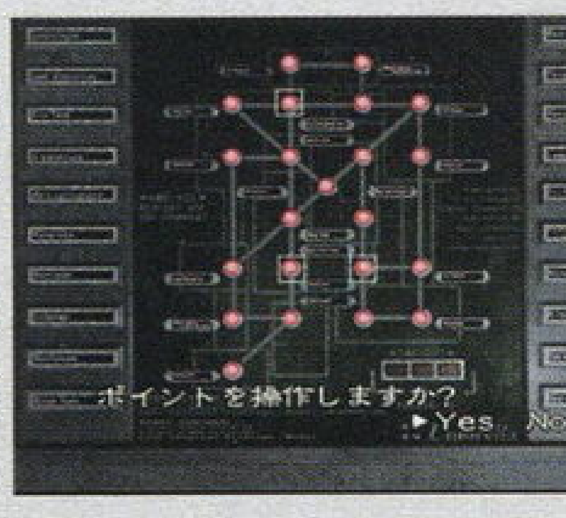
◆与比利被迫分开之后会再次遇到水蛭丧尸，不用去管它，只需要重新将电车启动就可以离开研究所了。

工厂



◆是不是很眼熟？没错，这里就是在《生化危机 2》中出现过的工厂！在这里会遇上“暴君试作型”的狙击。暴君试作型虽然在智慧方面比暴君的完成型态要差一些，但在攻击的威力上绝对毫不逊色。暴君试作型的弱点就是它胸前外露的心脏。当你与暴君试作型相隔一定距离的时候它就会跳着猛扑过来，如果攻击落空就会露出很大的破绽，是重创它的好机会！建议使用麦林枪或者是榴弹枪。

处理厂



◆电源供给的谜题：如图所示，这个谜题的目标就是要将所有的红灯变为绿灯。只要按照图中画出的标记来选择就可以了。

◆在处理厂会再次遇上暴君试作型，这一战也是必须要打的。有关这一仗的忠告就是只让比利去对付就行了，将瑞贝卡安排在房间外等候，否则，到时手忙脚乱的绝对是你自己。

◆铲车的蓄电池需要工业用水与硫酸的结合。硫酸的制作方法是调合红色的药水与青（蓝）色的药水。启动铲车后可以得到一张红色的通行卡。

◆最终BOSS战共分为3个部分。第1部分如果你有足够强大的武器和足够多的回复道具，就算和它硬拼也无所谓，否则，还是建议让比利一个人去打持久战比较好；第2部分则是需要将BOSS的第2形态打至剧情出现，直到它害怕阳光为止；第3部分时瑞贝卡会去开4个角落的开关，将活动屋顶完全打开，玩家需要操作比利不断地吸引BOSS的注意力，让它不去攻击瑞贝卡。坚持3分钟左右即可大功告成！

特别附录：S.T.A.R.S.Bravo　小队阵亡名单

爱德华·杜威

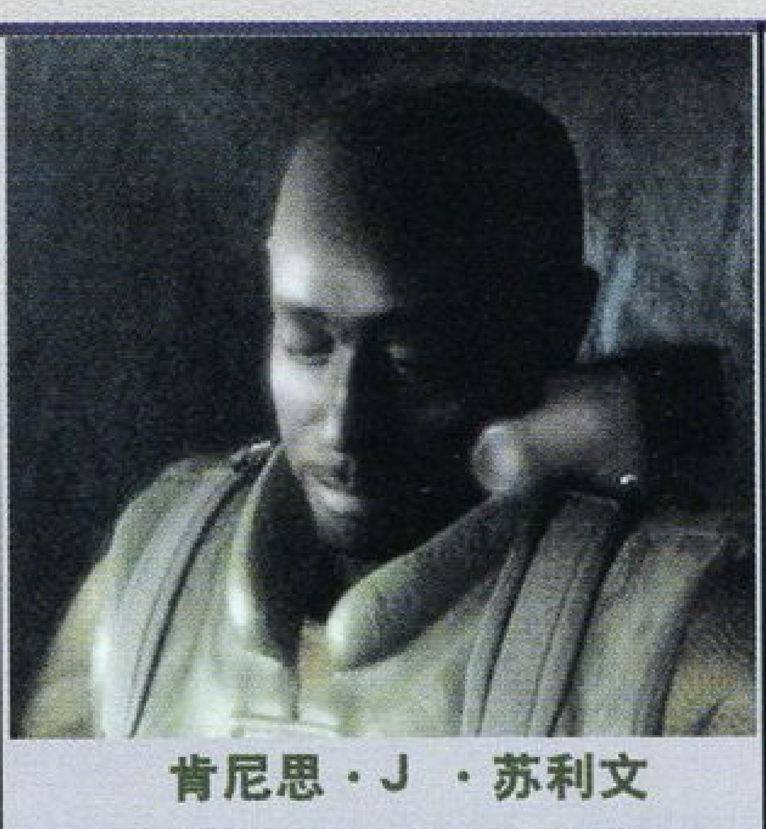
Edward Dewey，26岁。Bravo小队的直升机机师，是队中的大个子。

恩里克·马里尼

Enrico Marini，41岁，S.T.A.R.S.的副队长，Bravo小队的队长。

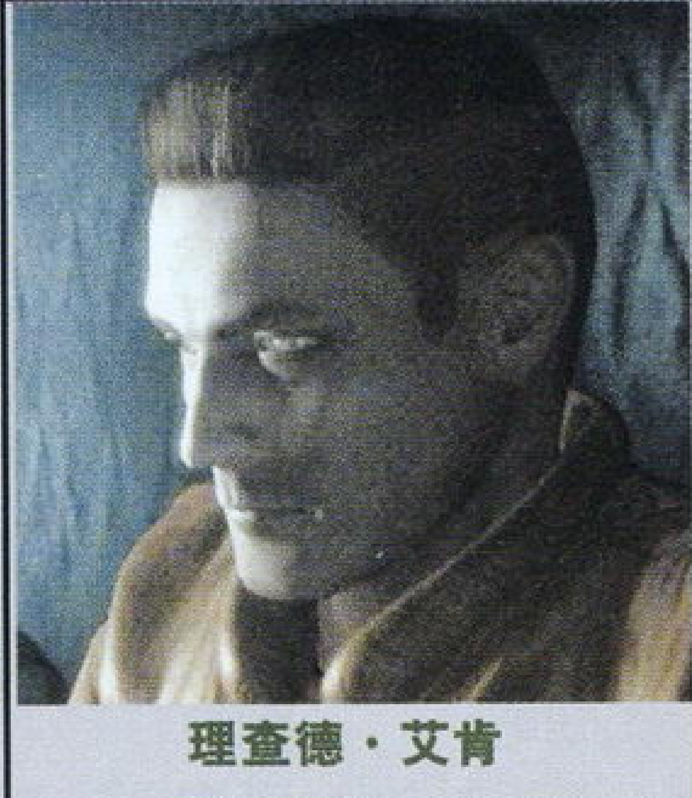
福斯特·斯拜尔

Forest Speyer，29岁，负责队中物品的整备工作。



肯尼思·J·苏利文

Kenneth.J.Sullivan，45岁。负责队中的侦察及防守任务。



理查德·艾肯

Richard Aiken，23岁，负责无线电联络。

珀梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

世界传说 换装迷宫2

——心得篇

文：网络困兽

GBA	NAMCO	RPG	1～2人
	2002年8月29日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

（一）料理篇

恐怕很多玩友都不知道最后的两个料理怎么习得的吧，其实这两个料理必须换上特殊的服装才能习得。倒数第二个料理“マーボーカレー”是当女主角换上”アミィ”或者”リリス”的服装后就能使用；最后一个料理“ふぐさし”则必须换上“ワンダーシェフ”或“あじむしゃ”或“リリス”的服装才能使用。

在游戏中期接到斯丹要求和他一起去灭某种怪物的任务后，接下来有可能听到斯丹说他“疲”了，想吃“リリス”做的“マーボーカレー”，可能很多玩友都没能完成这个任务，包括第二遍通关时的我，因为接受委托后，不管你去哪个迷宫，女主角都会说“收集マーボーカレー的食材”，但是不会做，收集食材也没有用啊，所以不知道怎么完成，其实只要换上“アミィ”或者”リリス”的衣服就会做了，材料很简单：カレーライス+マーボー。

在这里要说明一下料理的用法，这个东西并不像以前的系列是“即插即用”类型的，而是用料理材料做出料理成品，成品放在物品拦，需要时再吃。就像上面斯丹的任务，你可以在换アミィ的衣服时先做好マーボーカレー，等碰到这个任务时，直接给他就可以了。

（二）99连技篇

研究99连击不光是是为了在修炼中取得高评价，也是寻找一种挑战极限的乐趣。99连击的方法多得是，就看你的想象力了。但无论怎么连，都有几条必须遵循的条件：

1.角色不能太厉害！因为如果你很强，连不了几下敌人就挂了。

2.敌人体积不能太庞大！否则不能浮空。

3.敌人攻击能力不能太无耻！像火龙，宝箱怪等。

4.敌人防御能力不能太强！

5.敌人HP不能太少，我想没人去连青蛙吧？

6.敌人体积不要太小，蜗牛想必也无人问津吧？

这里先介绍一下本游戏防御最高者！图鉴编号117，元属性门番，防御力8000，要想一刀一刀劈死他，我建议你去申请吉尼斯最有耐心者称号。（笑）其实并不是在乎他的防御力，而是在乎他的防御能力（格挡能力），举个例子，骷髅（红）防御3000，HP2240，即使你男女主角攻击力达到999也够你砍99连的，但它不是你去K99的合适人（鬼）选，就是因为他的格挡能力强，你可以去试试用个比较长时间，间隙又短的连续技打它看看，例如法拉的“杀剧舞荒拳”，看它能用剑格挡多少下？要是中国击剑队有它那水平，队员就都是御剑平四郎级的剑客了。

在最后跟大家讲讲连击最大的忌讳——同时击中目标。如果两个角色同时击中敌人，系统将确定此次连击结束。其次，有些高HIT特技不能乱用，例如铃的召唤青蛙，离得近可以一次便形成25HIT左右，但是别得意忘形，如果你再用一次，还是25HIT，只有通过小必杀取消才能连上（怎么有点像格斗游戏的经验谈），就是你用过青蛙过程中，再连个完整的小必杀，再用青蛙。

首先说说最容易形成99HIT的特技：ワルキューレ的“烈炎芭蕉剑”，好酷毙的名字吧？就是那个装上TP半减都能消耗高达4点的超大型必杀技，技如其名，其一是有火，其二是风力和芭蕉扇一个级别，其三是用的不是扇子，是剑！

扯淡的话不多讲了，先说说这个特技的特点：

1.能将对方打成小鸟（能飞）。

2，击中对方能造成对方长时间硬直。

3，很轻易把对方打气绝。

4，威力超级小！

详细用法自己试试便知，但给大家提点一下，莫让人搅了局，不管是自己人还是敌人。我打的时候，让男主角换个LV1的HP只剩1的主，上来就自杀，让NPC角色干掉不想留下的敌人。这里不得不说一点：要自己HP1的人死，容易；要敌人只剩你想留的，难！不过不是登华山那么难，注意保护自己想留的人，这个保护可不是那么容易操作的，举个例子，我刚刚跟铃修炼，遇到敌人3人，其中火属性剑士1人，狼1只，火魔法师1个，在这里，我当然留HP和DF高的剑士。战斗开始，3秒后，HP1的友人死了，狗儿冲了过来，被我用レィ瞬杀，同时，我用铃的“饭网落”攻击魔法师，大家都知道CPU排列人型敌人的特性，剑士排前头，后面弓剑手，最后魔法师。这时ワルキューレ就要跑到剑士与魔法师之间，紧按防御键（L键），再不停指挥铃用厉害的招数制魔法师于死地，由于剑士有的打（打防御中的ワルキューレ），不会招惹铃，等魔法师一死，哼哼，我就用剑捅进他的肚子，扒出他的肠子，拧成一股绳子，勒住他的脖子，哇！整个舌头都伸了出来，我就手起刀落，啊……达成99HIT了！注意，在刨肚扒肠的过程中，不要让铃打扰了，否则前功尽弃可只有哭的份，这里向大家推荐一种方法：（重点）把NPC角色作战方式调整为稳固防守（第3项），然后在特级选项里把他（她）所有的特技全关闭（按选择键），这样，他（她）就只会防御。

现在向大家隆重推荐最佳连击对象！

编号140，HP2080，DF924，名称：丧尸最终进化版——瓦依特（ワイト）。

在这里向大家介绍他的种种优点：

1.DF高，如果你用10级左右的剑士用秋沙雨打，每击损伤0～5点HP。

2.HP相对多，与他的高防御相呼应的是他HP过2000了。

3.格挡能力差，很少防御。

4.能被打浮空！很重要的连击要素！

5.常成群结队出现在闹市，呵呵，意思是他很容易找到。

6.有时会成为老大们的跟班，在浮游死都4层常常碰到他跟暗黑骑士混，如果能连他个99，经验值能近万。

下面以明星级怪物编号140为例，介绍几种连击方案给大家。

方案1：秋沙雨+秋沙雨！

这是历代传说里的最容易形成高连击的特技，要素是把时间差掌握好。

方案2：空牙升龙脚+秋沙雨／飞燕连脚（法拉版）

要点是：1.逼入墙角。2.注意打浮空。

另一抢手货是盗贼3阶以上碰到的雷属性剑士，编号019（エレキガード），他具有以下有点：

1.属于人类，体形适中，能打浮空。

2.HP高，好象是最高的人类，近5000（4980）点。

3.常常成群结队打群架，自己经验值就3510点了，再加上帮凶，过6000点很随意。

4.容易碰到。

主要注意在连他之前肃清喽罗，要点同ワルキューレ篇。具体连击方法跟“明星丧尸”一样，或者可以用ワルキューレ的“烈炎芭蕉剑”，45级以下连个99问题不大。在这重点提醒大家，ワルキューレ篇的肃清是任何连击篇开始前的必要程序，一定要牢牢掌握！因为大多数时候是靠自己的男女主角连，所以不应让他们太强，而肃清工作大多要角给NPC做，NPC可不是听话的主，一定要注意

www.plumbook.cn

好对连击对象的保护措施。另外很多的高经验值敌人并不适合进行连击，例如钢铁门番，影子骑士，大山羊等；飞行系也不适合，因为它们很轻松就从浮空状态直接转换为飞行状态，没得连。动物系也不行，体积太小或“海拔”太低。

对于小型怪物无论怎么连，浮空都是个重要因素。关于瓦依特它老人家的高连击方式太多，现在讲点刺激的，连个大型动物——美女蛇美杜莎！大型动物见多了，例如暗黑骑士，火龙之流，但是像她这么温柔的却是少见的。说她温柔有这么几个原因：

1.防御能力差。

2.HP 暴多，有5720点。

3.DF 较高，有696点。

4.经验值高，有3771点。

她属于高亲和力角色，身边通常有帅哥猛男陪伴，有时候还有公海马出现（LIKY：汗！你怎么知道是公的），也是个高经验的主 （2300左右），再加上CPU不可能让她老人家就一个随从，通常三个一起出现，造成了即使0HIT，经验值也在6000上下，如果再来个99HIT，奖励4999点，过万是肯定的。

LET'S GO！

说实话，她是我第一个99HIT对象，研究她我可是费了好一番工夫，用了N个角色对她的精神和肉体进行长时间、高强度的折磨。

实战开始。

就如我截的图所示，我是用里昂+塞尔西斯完成99HIT！完成后我都对我自己敬佩了，我靠，不是人干的活，难就一个字！

我用的特技飞燕连脚加飞燕连脚，由于她属于大型，浮空不能，这就变相提高了对时间差的掌握能力，万不可操之过急！一旦同时命中，就“歇菜”了。对于连她的特技总有个固定要求，那就是命中高，硬直时间短。像虎牙破斩，风神剑，魔神双破斩，风雷神剑，断空剑等，另外，小型长时间魔法也是不错的选择，例如露蒂的“冰龙卷风暴”。在这极力排斥拳师寇古玛，招数的确威力惊人，但一点都不适合进行连击。

魔法连击

下面讲讲魔法连击的要点，可能由于机能的限制，本作除了小火、小冰之类的魔法是用与战斗同步的方法表示以外，别的都是画面一暗，咣！咣！咣！魔法砸过去，连自己的角色都给隐藏了，这样极不利于用魔法进行连击，但不是说没有方法。3个魔法师（2个装咏唱时间半减）轮流用小火球，只要掌握好时间差，还是有机会99HIT的。另外，有些魔法很容易打出高HIT，像露蒂的冰龙卷风暴，而且由于露蒂魔力相对于魔法师要低很多，所以威力也小很多，配合小火连放，还是有机会99HIT，不过不能再打明星丧尸了，换个HP多的主吧！由于，我是属于物理派的，就不多废话魔法系的了。

最后总结一下，各个地区适合连击的对象：

漆黑的洞窟：丧尸ワイト。（地下闭锁区画）

万年冰洞：美杜莎。（地下3层）

水之古城：雷剑士エレキガード。（盗贼巢穴4层）

猎人森林：鸟人。（鸟之森）

试练之塔：光属性剑士和火属性剑士都可以。（试练之塔3层）

浮游死都：丧尸ワイト。（到处都是）

幻之城：没发现，一般我看哪个同伴要去这，我就找其他人。

（三）图鉴收集篇

首先说说怪物图鉴，在功能菜单里，怪物图鉴的表示方法是142（142）/142，第一个142是你在游戏中见过的怪物数，第二个在括号里的142是你调查过，有资料的怪物数，第三个142是游戏怪物总数。第一遍游戏是无论如何也收集不到全图鉴的，因为没有打“暗黑三主角”和最终BOSS。

图鉴中BOSS级人物有10个，分别是“クレス？”、“スタン？”、“リオン？”、“リッド？”、“セルシウス”、“ワルキューレ”、“ダオス”、“メンデル”、“サナトス？”、“サナトス”。如果你打他们的时候忘了用スペクタクルズ或魔法调查的话，请在第二遍时注意吧。另外请注意，带问号的克雷斯并不是接敏特任务寻找的克雷斯，调查他是没用的，同样，在瑞德的任务里虽然和法拉战斗，但法拉不是怪物，也不记在图鉴里。

下面是几个很难碰到的怪物：

023：奥珈（オーガー），出现地：漆黑的洞穴地下一层通路。

036：红章鱼（クラーケソ），出现地：魔物巢穴3阶。

075：狂暴奥珈（トロール）出现地：漆黑的洞穴地下二层通路。

086：野兽奥珈（ビーストオーガ）：出现地同上。

这4个怪物出现率不能说是1%，但也差不多了，最容易碰到的方法就是接受委托去灭这些主，还有就是去它们的出现地修行，也比较容易碰到，想自然碰到，跟登华山一个类型。

在这里跟大家说说关于宝箱怪的出现。大家在一开始游戏可能没有注意对图鉴的完善，也就是没调查，如果你进行到游戏的后期，发现蓝色和绿色的宝箱怪没有调查，别找了，等2周目再注意吧，因为宝箱怪的出现顺序是根据你办任务的多少而决定出场顺序，首先是最弱的蓝色，接着是绿色，最后是红色。

（四）高难度BOSS挑战心得

1.冰精灵塞露西斯：算最弱的一个了，当然她最怕火属性魔法，主要小心她的“螺旋冰箭”魔法，推荐等级35级。

2.光之武神ワルキューレ：几乎全属性魔法防御，但是是几乎，不是全部，可以用水系魔法打，但推荐派多点战斗系硬拼，准备足点HP、TP回复药以及复活药，她的“光之剑レィ”，打40级以下的人几乎一击必杀；究极技“龙虎乱舞”全身无敌，只有跑的份。什么？你用金手指改全能力999，去死！我的打法是这样的，我使用玛丽的“阳炎”为主攻手段，其余2人选皮厚血多的，在战斗方式里调全力进攻，我不停用“阳炎”，不多久战斗就结束了。之所以用“阳炎”是因为它有个特性，可以瞬间移动到目标头上，不考虑距离，威力大，硬直小，几乎没破绽。推荐等级45级。

3.《幻想》的最终BOSS达奥斯，此人也几乎全魔法防，但不防雷系；他无耻的地方不是不怕魔法，而是极其无赖和强劲且没有什么破绽的招式。小魔法四属性连击，念得快而且攻击时间长；“达奥斯镭射”更无耻，连击10次不让人躲闪，除非你在他头上、后面或躺倒在地；还有究极技“斗气风暴”，我靠，发一次周围人就几乎全灭，千万别中！我第一遍是让2个战斗系在前面挡着，克拉斯在后面装上咏唱时间半减的戒指，狂召唤雷精灵，耗尽他9000HP，在这里极力推荐魔法师阿琪，她的究极雷魔法每次命中都可以造成1500点左右的伤害。如果你等级比较高，完全可以无视他高达1500的DF，我第二遍带2个玛丽和里昂乱剑砍了他，推荐等级55。

可能有些玩友会不屑我提出的推荐等级，的确，高等级并不能代表什么，例如我干掉达奥斯除了NPC阿琪43级，其他俩人都LV30左右。方法是多样的，不管是打BOSS还是练级。

（五）LIKY的补充

◆修行中的逃跑

修行中要想取得好的评价，一定要找经验值高的敌人“开刀”，但是经验值高的家伙都藏在迷宫深处，等你走过去，一路上要受不少“杂鱼”的干扰，其实这个时候完全可以选择逃跑，因为逃跑时不计入战斗次数的。明白了这一点，想取得高评价应该不是难题了。其实也可使用遇敌率下降的道具（ホーリィボトル）或者特技（かくれみの／ハイドパーティ）来避开“杂鱼”，不过要想完全避开敌人必须不断重复使用，即不等效果消失就要再次

使用。

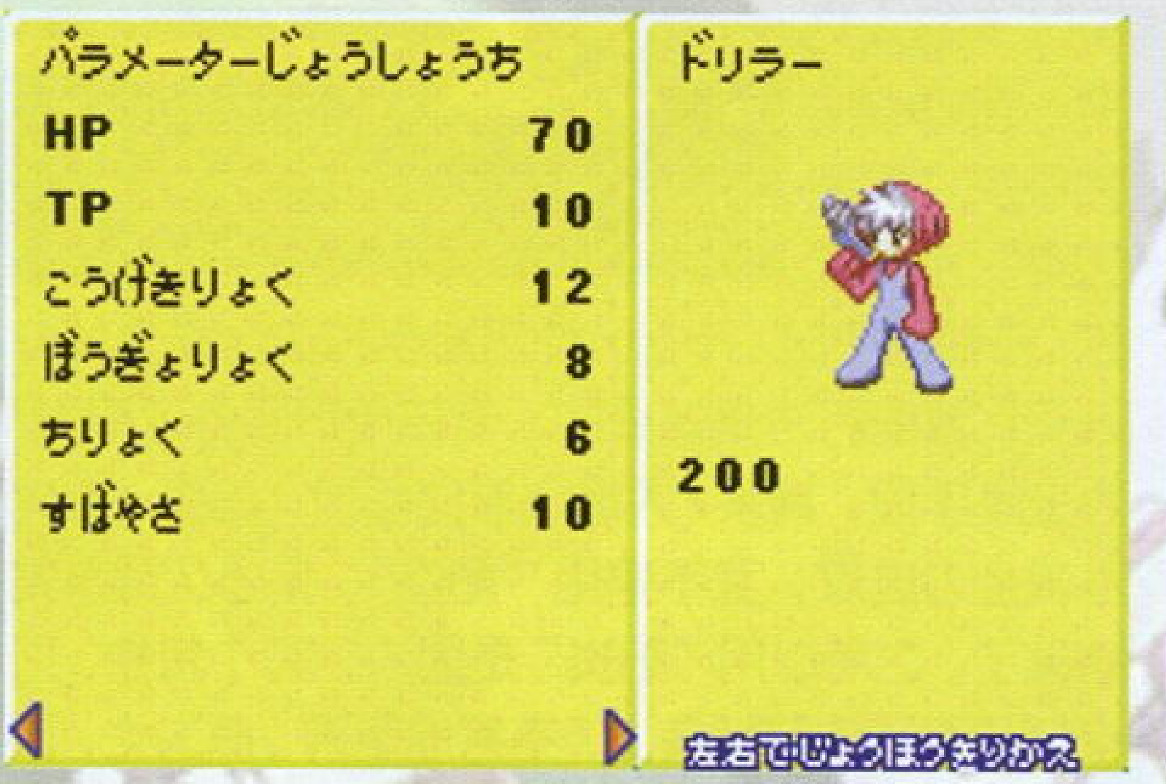
◆人物的培养

游戏中每个职业的成长率是不相同的，例如战士的力量成长率就要比魔法师高，而智力的成长率就很低。所谓成长率是每次升级时所增加的能力值，大家可以在换装图鉴中察看每个职业的成长率。当进行“服装变化”（也就是转职）时能力值会保留下来，但是能力值的成长率会发生变化，所以要想让某个能力提高快一点，最好换上那个能力成长率高的服装好好培养。（游戏中综合成长率最高的职业是钻子先生）

每件服装的最大等级为 60，达到 60 级后能力不再增加，此时只能通过道具来增加能力——加入道具进行服装变化。到后期商店里有两样珍贵的服装 ROOTS 出售——“きんのチョーカー”和“コルレーンのつぼ”，这两样ROOTS能大幅提高提高能力，不过价格也高得吓人，每个 9800 元。

きんのチョーカー　HP+100，攻+50，知+50

コルレーンのつぼ　TP+50，防+50，速度+50



装饰品

名称	说明
アクアマント	战斗中减轻水属性的伤害，行走时不惧怕万年冰洞寒冷区域寒气的伤害。
エメラルドリング	TP 的消费量变为 2/3。
エルヴンブーツ	草绿色的靴子，战斗时移动速度上升。
タリスマン	防御力上升 10%。
ピヨハン	昏迷时间半减。
フィートシンボル	攻击力上升 10%。
ブラックオニキス	HP 最大值上升 30%。
フリーズチェック	战斗中防止冻结，行走时不惧怕万年冰洞寒冷区域寒气的伤害。
ブルータリスマン	防御力上升 20%。
フレアマント	战斗中减轻火属性的伤害，行走时不惧怕试炼之塔炎热地带热气的伤害。
プロテクトリング	减轻元素属性的伤害。
ペルシャブーツ	防御力上升 30%。
ポイズンチェック	防止“中毒”（HP 不断减少）和“衰弱”（TP 不断减少）。
マジックミスト	战斗中逃走速度上升。
マント	防御力上升少许。
ミスティシンボル	神秘的徽章，魔法的吟唱时间缩短。
ムーンクリスタル	TP 最大值上升 30%。
メンタルリング	每隔一定时间 TP 回复最大值的 1%。
リバースドール	战斗中被敌人打倒时会自动复活 1 次。
レザーマント	防御力上升少许。
レジストリング	减轻暗属性的伤害。
サンダーマント	减轻雷属性伤害。
フェアリィリング	TP 的消费量半减。

特殊服装 ROOTS 入手方法

游戏中那些特殊角色的服装ROOTS都是非常珍贵的道具，一般在好感度很高的情况下那些角色才会赠与，当然，只会赠与一次，那么能否获得多个呢？当然是可以的。有两个途径，一个是与这些特殊角色一起修行，只要拿到 A 级以上的评价，就能获得特殊的服装 ROOTS；（其中获得 A 级评价是得到一起修行的角色的服装ROOTS，而获得 S 级或者 S+ 级就会随机获得其他的珍贵服装 ROOTS。）另一种方法就是从敌人身上偷盗，基本上大部分的特殊服装 ROOTS 都能从敌人身上偷得，但是，3 个隐藏BOSS 的服装 ROOTS 却不能偷，只有打败他们后才能得到，至于能否通过修行来得到现在还未明确。

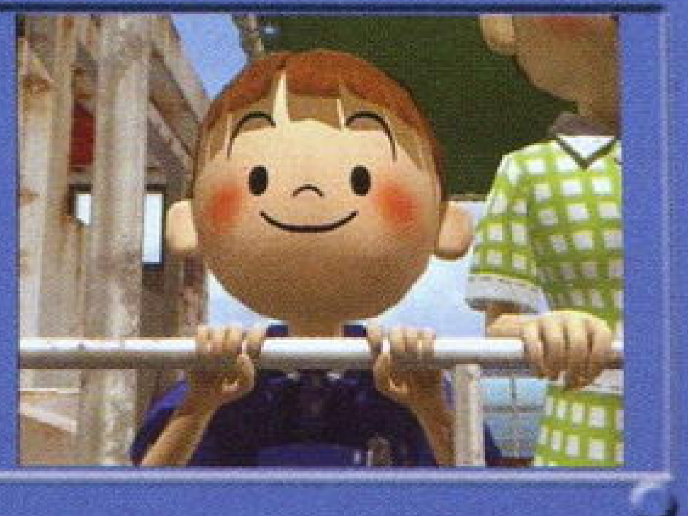
服装 ROOTS	入手方法
エターナルソード	克雷斯（クレス）好感度高的情况下，完成ポルポル的所有委托后，ポルポル会赠与。 偷盗：盗贼的秘密基地 3 层出现的敌人“サンダーソード”；从克雷斯身上也能偷得。
エルヴンボウ	切斯塔（チェスター）好感度好的情况下，男主角转职为弓箭手时可从切斯塔手中得到。 偷盗：盗贼的秘密基地 3 层出现的敌人“ヨイチ”。
スターメイス	敏特（ミント）好感度高的情况下从她手中得到。 偷盗：万年冰洞地下 2 层出现的敌人“スーパースター”，或者敌人“パンドラ”。
ネクロノミコン	克拉斯（クラース）好感度高的情况下从敏特手上得到。 偷盗：漆黑的坑道“闭锁区画”地下 1 层出现的敌人“メガデス”。
アーチェのリボン	阿琪（アーチェ）好感度高的情况下从她手上得到。 偷盗：狩人之森的一号狩猎场出现的敌人“バッファロー”；从阿琪身上也能偷得。
にんとうちざくら	铃（すず）好感度高的情况下从她手上得到。 偷盗：狩人之森的“鸟たちの森”等地方出现的敌人“ブリーズキーパー”。
マム・ベイン	斯丹（スタン）好感度高的情况下从他手中得到。 偷盗：漆黑的坑道一号采掘场等地方出现的敌人“ガロー”。
レンズ	鲁蒂（ルーティ）好感度高的情况下从她手上得到。 偷盗：德瓦夫（ドワーフ）遗迹等地方出现的敌人“アイアンゴーレム”；从鲁蒂身上也能偷得。
スターグローブ	发生第 4 个黑水晶事件时打败假里昂（レオン）后得到。 偷盗：万年冰洞的敌人“クラーケン”。
アンクベレット	菲丽雅（フィリア）好感度高的情况下从她手上得到。 偷盗：试炼之塔 3 层等地方出现的敌人“ワイバーン”。
スターヘルム	发生第 3 个黑水晶事件时打败 BOSS“メンデル”后得到。 偷盗：幻之城出现的敌人“トールマン”。
クレセントアロー	切尔西（チェルシー）好感度高的情况下从他手上得到。 狩人之森的“魔物之森”等地方出现的敌人“シャドウサーバント”。
きんのフライパン	玛丽（マリー）好感度好的情况下从她手上得到。 偷盗：从玛丽身上偷得。
チャンピオンベルト	寇古曼（コングマン）好感度高的情况下从他手中得到。 偷盗：从寇古曼身上偷得。
リュート	强尼（ジョニー）好感度高的情况下从他手上得到。 偷盗：漆黑的坑道“闭锁区画”地下 1 层出现的敌人“スピリット”。
ラストフェンサー	瑞德（リッド）好感度高的情况下，到ポルポル家中，如果琪特（チャット）也在这里就有机会从琪特手上得到。 偷盗：盗贼的秘密基地 3 层出现的敌人“エレキガード”。
ラシュアンぞめ	法拉（ファラ）好感度高的情况下从她手上得到。 偷盗：盗贼的秘密基地 2 层出现的敌人“けんおう”。
クレーメルケイジ	基尔（キール）好感度高的情况下从他手上得到。 偷盗：试炼之塔 4 楼等地方出现的敌人“ライトメイジ”。
ホイッスル	马瑞迪（メルディ）好感度高的情况下从她手上得到。 偷盗：试炼之塔 3 楼等地方出现的敌人“ドレイク”。
ミアキスバッジ	佛哥（フォッグ）好感度高的情况下从他手上得到。 偷盗：试炼之塔 3 楼等地方出现的敌人“ヘルカイト”。
アイフリードハット	琪特（チャット）好感度高的情况下从她手上得到。 偷盗：狩人之森的“魔物の森”等地方出现的敌人“ラウカマール”。
セイントレイピア	瑞斯（レイス）好感度高的情况下从他手上得到。 偷盗：漆黑的坑道的第一采掘场等地方出现的敌人“ビーストオーガ”。
マスコット	克雷斯（クレス）好感度高的情况下从手上得到。 偷盗：万年冰洞地下 2 层等地出现的敌人“メデューサ”。
まじゅつのススメ	克拉斯（クラース）好感度高的情况下从他手中得到。（必须穿上学者的服装） 狩人之森的“魔物の森”等地方出现的敌人“バンダースナッチ”。
ぎんのおたま	斯丹（スタン）好感度高的情况下，发生他要吃“マーボーカレー”的委托，成功解决后从斯丹手上得到。（有时可以直接从迷宫的宝箱里得到。） 偷盗：从宝箱怪“たまてばこ”身上偷得。
コアクリスタル	从迷宫的宝箱里随机得到。 偷盗：试炼之塔等地的敌人“フレイムソード”。（还包括其他剑型敌人）
エレメント?オーブ	打败幻之城的 BOSS“ダオス”后得到。
フリーズチェック	打败万年冰洞的 BOSS“セルシウス”后得到。
ときのかぎ	打败试炼之塔的 BOSS“ワルキューレ”后得到。
ドリル	接受琪特去德瓦夫遗迹寻找“コアクリスタル”的委托，完成后可从琪特手上得到。 偷盗：万年冰洞的德瓦夫遗迹门口的守卫“ミスリルゴーレム”。
あじむしゃのあかし	除了最后两个料理没有学得外其他的全部学得，在村子里与小男孩ジャン交谈时他会赠予2个。 偷盗：试炼之塔 1 楼等地出现的敌人“ゴッドハンド”。

www.plumbook.cn

文：小孔

研究中心 RESEARCH CENTER

我的暑假2 富海探险完美指南



PS2	SCEI	AVG	1人
	2002年7月11日发售		390KB
DVD-ROM	必须DS2手柄		5800日元

一 准备工作

既然要过一个完美的暑假，那么自然要有一个完美的准备。我们首先要做的，就是需要熟练地掌握富海地区的地图。大家都知道，主人公每天的活动时间主要分为两部分：晚饭前和晚饭后。早上8：00钟吃完早饭出发，每经过一个地图，时间就会经过3至10分钟不等，这要看这个地图的大小以及主人公经过此地图的速度。而每天一到18：00，时钟就不动了，荒濑家的叔叔会在固定的几个地点等待，一进入这几个场地，主人公就会被自动带回茜屋食堂。因此，如何事先设定好每天的行程，避免在时钟达到18：00的时候进入这几个地方被强制带走，从而达到无限延长每天行动时间的目的，就成了完成这个游戏所需的第一个技巧。

荒濑叔叔出现的固定地点见地图。虽然是手绘的，但是很实用。注意モード是指游戏中时间的流逝速度，のんびり为慢，ふつう为普通，あっという间为最快。其中比较重要的路线有：

路线一：以秘密基地为中心，向西直行，经过墓地，避过地藏，可达到被砍倒的原木桥；向东经里山，可达到奥泽花园虫树；向北跳入奥泽湖中，可达到水车小屋，21日以后搭上了木板桥，还可到达炭烧小屋和小丘山顶、广场等。

路线二：以富海为中心，西边出入海口是洋哥哥家的石梯，可在洋哥哥家院内自由活动；北边海岸上陆可捡沙滩上的鱼饵，上石梯抓虫浇花；防波堤上自由行动；秘密沙滩上陆可抓虫，到诊疗所，等到月末铁门打开后和里山相通，路线一和路线二合二为一，主人公的行动也就完全自由了。

二 确定每天必做的功课

1. 虫相扑。这个是本游戏中最有趣味性的迷你游戏，因为每天可供战斗的机会有限，而虫子的胜利数越高，虫的力气也就越大，这样才有将来挑战秘密的秘密兵器的胜算。因此每天都必须要到秘密基地去斗虫子。详细攻略见后专述。

2. 捶背挣钱。本游戏中主人公一上来是没有钱的。除了茜屋正下方海中那100元外快之外（这100元关系到两种绘画日记，还是还给婶婶比较好），目前发现的挣钱途径就只有捶背一个，确切的说是每天可以给两个人捶背：周一到周六早上8：00到16：00在诊所里面的老爷爷；还有晚饭后在家中客厅里看电视的婶婶。理论上一个月间可以攒下将近500元钱，算上最贵的大和战舰模型（350元）和3个汽水盖的王冠（120元），正好够用。

3. 浇花。茜屋旅店的东墙外，有三株牵牛花，每天都坚持浇水，在上旬内就可以开花，开花后调查也会有相应的绘画日记。继续坚持浇水，那么在下旬的时候，就会给你加一张牵牛花的照片，为了完美通关，每天浇花是必不可少的。拉下一天都不行！

4. 做操。晚饭后尽量要在23：00前回到床边做绘画日记，否则就不能在第二天早上起来做体操。体操卡片上一个印章都没有的话……还怎能称得上是完美暑假？

三 节省时间的技巧

1. 时钟。要节省时间，首先要能够确定每时每刻的具体时间，这就需要一个时钟。这可是第一天第一时间就必须拿到的。时钟在旅店客厅的桌子上，借用一个月也没有问题。

2. 蜂巢。一开始很多人都不明白蜂巢是干什么用的。其实它是有效节省时间的道具。用钓竿捅蜂巢，主人公就会被自动送回茜屋旅店，中间没有时间损耗。尤其是有一些中午才会发生或者只能在16：00夕阳西下以前在茜屋及沿海附近发生的事件，使用蜂巢是最快捷的方法了（钓竿要在2号开始才能在叔叔的工棚旁边拿到）。

3. 捕虫网。收集昆虫是完美通关的必要条件，而有几种昆虫虽然在并不是很偏僻的地方，但却限定在上旬和中旬才能抓到，还有几种昆虫出现的机会不是很高，因此为了节省宝贵的时间，最好在平时户外行走的时候，随时准备好捕虫网，看到有和平时出现的大小、颜色、飞行方式等等不一样的虫子，就一定要先捉来看看哟！昆虫的详细收集攻略见后（一号晚饭后回自己的屋子才能拿到捕虫器材哦）。

4. 蝶泳。在水中按×键前进是普通的蛙泳。而按住×键之后，再按一定节奏按动□键，就会变成速度更快的蝶泳。掌握好这个技巧，可以在水下多争取一些时间，跃出水面的速度也更快。在水下被淹回到茜屋，可就会浪费时间哟！另外，利用在海中游泳也可以节省大量路上的时间，简直就是高速公路嘛！

5. 自行车。位置在茜屋正门出来向左转，也就是靠近画面外面的墙边上。不调查的话车子是透明的，所以不太好发现。按○键是骑上车，按×键是前进，按□键是下车。有自行车可以节省很多游戏时间哟！不过可惜的是，不能一边骑车一边抓虫子。

四 各个区域进入的方法

A区是一开始就能进的，包括茜屋、秘密基地、公园、诊所及沿海附近。B区是奥泽到水车小屋一带，开放是有时间限制的，要等到8号叔叔将里山后的电线杆砍断才能进入，同时跟着两兄弟也可以将旅店后院外通往奥泽的铁牌子接上。C区炭烧小屋是要等到15号，拿到叔叔放在工棚的斧子，然后砍倒水田旁边的原木作桥就可以进入炭烧小屋了。如果做好孩子，不偷斧子，那么等到19号，叔叔会替你砍倒。C区和B区之间的水车小屋木桥是需要炭烧小屋的狼爷爷替你搭上的，方法就只有每天去和狼爷爷多多对话了。在光的占卜中说到可以搭桥的时候，就会发生这个事件了。D区的トッテン山山顶则是一定要靠虫相扑的努力才能达到。先后打倒50胜的皇后独角仙BOSS（クイーンカブト）、100胜的秘密兵器皇帝大锹甲（グレートオオクワ）、0胜的秘密的秘密兵器美国大龙虾（アメリカザリガニ），才能取得进入芥末田木门上トッテン山的资格。

五 重要道具解说

体操卡片：最开始就只有体操卡片一个道具，每天晚上提前回床边写绘画日记，拉灯睡觉即可第二天准时出操。

斧子：前面已经说了，14号晚上可以在工棚入手，它是进入C区的必要条件！

粉笔：粉笔是在茜屋电话旁边的黑板上拿到的。有了它就可以在墙上石头上写字。有三个地方都可以用粉笔写字，分别在茜屋附近的墙上、停船的船侧、防波堤尽头。

古钱50元：从七号开始每天16：00夕阳西下的时候去找诊疗所病房里面的“少女”，连续四天之后再去，会发生替这个少女捶背的事件，完成后即可得到古钱。可惜不能拿来买汽水。

实际上，能看懂日语的话，这段剧情还是很感人的。首先是靖子的爷爷说到他看到了死去多年的妻子，然后夕阳时出现了这个神秘而不肯透露姓名的少女，少女说她生长在这个地方，很怀念这里，但是她没有昭和钱币（故事发生在昭和50年，她的钱币是50年前通用的），接下来的一天，看到爷爷和少女并排坐在病床上，气氛就好像年轻的恋人，然后8月15日和尚来给靖子家做超度法事，婶婶在地藏前说，因为昭和纪年是从8月开始的，所以每年8月这个时候也等于新年到来，要给死去的人做法事，要他们好好安息。作完法事，少女也就消失了……还有一个值得注意的地方是，少女的声优和靖子的声优是同一个，超有名的坂本真绫哟！

钥匙：静江阿姨留下的天文台和阿光家客厅之间的门钥匙，在她回去后的当天下午会出现在旅店三号房的桌子上。拿着钥匙下午直接去天文台找靖子姐姐，会发生特殊的

诺姆杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

事件。

火箭零件 A： 虽然是 2 号早上才发射的火箭，但是 1 号下午就可以在防波堤外的海中找到。位置是在秘密的沙滩向西，冲之大岛周围，接近沉船附近，很深的海底。颜色是暗红色，很像珊瑚，但是在周围没有其他的珊瑚在那样深的海中。

火箭零件B： 剧情中，和两兄弟一起进行奥泽大冒险，在通过奥泽森林后的场景中，调查两兄弟刚刚蹲下看的石缝就可以得到。

火箭零件 C： 炭烧小屋前被 3 个木板盖住的地沟中。拿到 3 个零件，都交给洋哥哥家，这是完美结局必不可少的条件。火箭上能够刻上主人公的名字。

战舰大和的模型。 茜屋海之家零食柜子中的商品。只有当主人公手中的钱超过 50 元之后才会出现。价格是 350 元。哈贵的说……

砂糖水： 2 号以后，晚饭前在茜屋后院浴池外的虫树旁和两兄弟对话，会学会砂糖水的做法。晚饭后进入厨房，自动做成。以后在虫树前按△键即可使用，效果是加强搜集虫子的效果。笔者晚上的时候在茜屋客厅外边的虫树使用了砂糖水，结果第二天早上发现居然得到了一只金鬼锹甲（キンオニクワガタ），体格也不小。

照片： 第 1 张是来到富海第 1 天的剧情照片。第 1 张是和靖子姐姐一起到洋哥哥家之后拍照的留念。第 3 张是和阿光妹妹一起到秘密的沙滩之后拍照的留念。第四张是静江阿姨老到的第 2 天，到旅店二层的沙龙和大家对话一起拍到的四人照。第 5 张最难是坚持 1 个月间不停的给牵牛花浇水，在下旬拍到的。第 6 张是临别的早晨拍的临别照，主人公的皮肤颜色会根据这一个月间暴晒的程度而发生深浅不同的变化。前面的照片是要找西蒙要的，要在他空闲的时候，晚上到二层沙龙找他才会给。如果固定这一天晚上他和芳花姐姐之流有重要的话要聊，就不会给了。等吧！

冷饮和零食： 可以在茜屋海之家冷饮柜和零食柜里面买到。靖子和阿光来洗澡之后，会说想吃冰棍和牛奶，都是可以在这里买到的。

时钟、钓竿、捕虫网，前面都已经说过了。

六 虫相扑

终于来到最刺激最精彩的虫相扑部分了。这不仅仅是迷你游戏，也是推动剧情发展的重要事件之一。不能依次战胜荒濑兄弟的强力甲虫（？），就不能进入神秘的トッテン山山顶。

先来看一下各种虫子的基本资料及相生相克关系

○代表对此虫有优势；×代表劣势

1.ノコギリクワガタ

中文名：锯锹甲

拉丁文名：Prosopocoilus inclinatus

最普通的甲虫。但是因为虫级低，一旦打败高等虫子就会立刻加体力，因此可作为肉盾型选手培养。

VS ×オニクワガタ

2.コクワガタ

中文名：小锹甲

拉丁文名：Dorcus rectus

稍高等一点的虫子，如果能够一直培养下去会很强。强力技是自我炸弹。但是失败了就会自爆。

VS ○アカアシクワガタ ○コカマキリ ×オオクワガタ

3.オニクワガタ

中文名：鬼锹甲

拉丁文名：Prismognathus angularis

力气小，但是耐力成长很快。善于掀翻其他的虫子。

VS ○ノコギリクワガタ ○コカマキリ ○ミヤマクワガタ

4.キンオニクワガタ

中文名：金鬼锹甲

拉丁文名：Prismognathus dauricus

一开始很弱，但是后期绝对的强！技能全面。不过相生相克的关系很明显。笔者的王牌就是一只150胜的金鬼

七 钓鱼

带★为可以钓到50CM以上的大鱼，成功后当天也就会有钓到大鱼的绘画日记出现。一般早上或者夜里会有大鱼出现。夕阳的时候在防波堤尽头也会有大鱼。

海鱼

名称	长度	垂钓方法	鱼饵	地点
★イシダイ	10cm 至 70cm	ミャク或者投げ	ザリガニ	洋家旁边的石台阶、茜屋栈桥、防波堤尽头、防波堤外侧
メジナ幼鱼	6cm 至 15cm	浮き或者ミャク	随便	工棚前、船坞、茜屋旁的石台阶
メジナ成鱼	15cm 至 48cm	浮き或者投げ	ベニイシ	公园下的公园侧的海岸
オジサン	10cm 至 30cm	投げ	イワガニ或者ベニイシ	防波堤外侧
ミノカサゴ	15cm 至 30cm	投げ	ザリガニ	茜屋旁的石台阶、公园下的茜屋侧的海岸、船坞
シロギス	10cm 至 30cm	投げ	イソメ或者ザリガニ	湾外随便哪里都可以
ホウボウ	20cm 至 40cm	浮き或者投げ	イソメ以外	防波堤外侧
マアジ	8cm 至 20cm	サビキ或者ミャク	イソメ	茜屋旁的石台阶、茜屋栈桥、船坞
メバル	8cm 至 35cm	浮き或者ミャク	随便	洋家旁边的石台阶、茜屋旁的石台阶、茜屋栈桥、船坞
ネンブツダイ	6cm 至 10cm	サビキ或者浮き	随便	茜屋栈桥
キタマクラ	6cm 至 12cm	サビキ或者ミャク	イソメ	洋家旁边的石台阶、工棚前、茜屋栈桥
★マコガレイ	10cm 至 60cm	投げ	随便	工棚前、公园下的海岸、船坞、防波堤、秘密的沙滩
アオリイカ	10cm 至 25cm	投げ	イソメ	茜屋栈桥、防波堤尽头、防波堤外侧
マダコ	30cm 至 50cm	投げ	イワガニ	防波堤尽头
ゴンズイ	6cm 至 12cm	投げ	随便	防波堤外侧
ソラスズメダイ	2cm 至 5cm	浮き或者ミャク	随便	茜屋旁的石台阶、茜屋栈桥、工棚前
ニシキベラ	4cm 至 8cm	ミャク	イソメ	茜屋旁的石台阶、茜屋栈桥、船坞
ハリセンボン	8cm 至 14cm	投げ	ベニイシ或者イワガニ	防波堤外侧
カワハギ	8cm 至 35cm	ミャク或者投げ	ベニイシ或者イワガニ	洋家旁边的石台阶、防波堤尽头、公园下的公园侧的海岸
ボラ	15cm 至 40cm	ミャク	ザリガニ或者イソメ	洋家旁边的石台阶、茜屋旁的石台阶、秘密的沙滩

河鱼

名称	长度	垂钓方法	鱼饵	地点
ヤマメ	9cm 至 30cm	毛ばり或者ミャク	ザリガニ	奥泽渊、电线杆桥旁、水车旁
★イワナ	14cm 至 70cm	随便	イワガニ	奥泽渊、电线杆桥旁、水车旁
ニジマス	15cm 至 45cm	浮き	ザリガニ或者ミミズ	原木桥

八 昆虫收集

分类：号码 1 至 52 为蝶类，53 至 66 为甲虫类，67 至 76 为蜻蜓类，77 至 89 为蝗虫类，90 至 95 为蝉类，96 和 97 为瓢虫类，98 至 101 为其他类。其中带★者为珍稀品种，需要在地藏旁占卜结果为大吉的时候，才能够比较容易抓到。或者利用前述的时钟停止的方法，反复在出现场所 SAVE LOAD 得到。

08：00 至 12：00 为朝；12：00 至 16：00 为昼；16：00 至 18：00 为夕；19：00 至 23：00 为夜

No	名称	SIZE(mm)	价值（匹）	入手时间	地点
1	カラスアゲハ	110mm	6.7 匹	中下旬朝昼	炭烧小屋至フクロウ山丘
2	オナガアゲハ	110mm	4.5 匹	上中旬朝昼夕	奥泽蜂巢里侧秘密花田
3	ジャコウアゲハ	119mm	23.9 匹	上中旬朝昼夕	奥泽蜂巢里侧秘密花田
4	アゲハチョウ	90mm	1.3 匹	上中旬朝昼夕夜	旅店周围、靖子花园
5	キアゲハ	90mm	9.0 匹	中下旬朝昼夕	原木桥对岸
6	★ホソオチョウ	32mm	40.5 匹	上中下旬朝昼夕	奥泽蜂巢画面里侧秘密花田（蓝绿色小蝴蝶）
7	ナガサキアゲハ	140mm	13.5 匹	上中旬朝昼夕夜	茜屋附近海边
8	オナシアゲハ	50mm	11.2 匹	上中下旬朝昼夕夜	靖子花园
9	アオスジアゲハ	60mm	9.0 匹	上中下旬朝昼夕夜	公园靠近海岸侧
10	★ミカドアゲハ	80mm	31.5 匹	上中旬朝昼夕	里山木凳右边的花田
11	★ウスバキチョウ	60mm	90.0 匹	下旬朝昼	トッテン山的山顶（非常小，很难注意到）
12	ウスバシロチョウ	70mm	0.8 匹	上旬朝昼夕	洋哥哥家、旅店周围
13	ツマベニチョウ	110mm	0.6 匹	上中下旬朝	茜屋附近海边
14	スジボソヤマキチョウ	70mm	20.2 匹	上中旬朝昼夕	奥泽芥末田门前
15	エゾシロチョウ	45mm	1.7 匹	上中旬朝昼夕夜	公园单杠附近
16	モンシロチョウ	50mm	0.4 匹	上中下旬朝昼夕夜	旅店和公园附近
17	スジグロシロチョウ	60mm	4.5 匹	上中下旬朝昼夕	奥泽电线杆桥附近及花田
18	モンキチョウ	50mm	0.4 匹	上中下旬朝昼夕夜	荒濑叔叔工棚附近
19	★ミヤマモンキチョウ	56mm	45.0 匹	下旬朝昼夕	トッテン山的山顶（好找）
20	★クモマツマキチョウ	46mm	27.0 匹	中下旬朝昼夕	フクロウ山丘顶
21	クロコノマチョウ	90mm	9.0 匹	上中下旬昼夕	里山木凳森林画面
22	クロヒカゲ	66mm	5.6 匹	上中下旬朝昼夕	诊疗所后面蜂巢
23	クモマベニヒカゲ	28mm	27.0 匹	下旬朝昼夕	芥末田至トッテン山
24	ヒメジャノメ	50mm	0.6 匹	上中下旬朝昼夕夜	野猫屋至靖子花园沿线
25	コノハチョウ	100mm	7.8 匹	上中下旬朝昼夕	秘密的沙滩
26	オオムラサキ	120mm	6.7 匹	上旬朝昼夕	原木桥的水田附近
27	アカボシゴマダラ	50mm	0.4 匹	上中下旬朝昼夕夜	秘密の海岸
28	コムラサキ	70mm	5.6 匹	上中下旬朝昼夕	地藏至墓场
29	スミナガシ	65mm	18.0 匹	下旬朝昼夕	トッテン山虫树附近
30	メスアカムラサキ	45mm	0.8 匹	上中下旬朝昼夕夜	旅店及旅店海边周围
31	シータテハ	60mm	13.5 匹	上旬朝昼夕	铁板桥周围
32	クジャクチョウ	65mm	33.7 匹	中下旬朝昼夕	从フクロウ山山丘顶上才能跳下来的小平台
33	ルリタテハ	65mm	15.7 匹	中下旬朝昼夕夜	公园秋千右边的花丛
34	キベリタテハ	55mm	6.7 匹	上中下旬朝昼夕	里山洞窟门前
35	ヒメアカタテハ	60mm	0.8 匹	上中下旬朝昼夕夜	茜屋牵牛花附近
36	オオイチモンジ	120mm	13.5 匹	上中旬朝昼夕	奥泽横版森林
37	ミドリヒョウモン	70mm	6.7 匹	上中旬朝昼夕	找到火箭 B 的地方

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

大的收获

精彩的六大视听版块，游戏光环 给你好看！ 1元

biohazard《生化危机4》影像首度公开

为你揭露安布雷拉的黑暗历史！《生化危机0》剧情影像

“油细鸡”众小编齐上阵！《真魂斗罗》全S级攻关指南

“SOCOM之鬼”RAY！创造《MGS》VR MISSION的世界纪录

极限泳装美女秀！《DOA极限沙滩排球》最新影像

片头动画欣赏！《龙战士V》、《宿命传说2》、《暗黑编年史》

小的付出

更多的精彩尽在2003年1月A——“游戏光环”！

游戏光环

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币8.8元